200 JUEGOS COMENTADOS I TODO POKÉMON I 500 TRUCOS REVISTA OFICIAL: GAMECUBE I GAME BOY ADVANCE I GB COLOR

# nte



MAPAS DE POKÉMON RUBI Y ZAFIRO

THESTOS SON LOS BOMBAZOS

lejurdili sim noměkou le reelli









**ESTOS** 







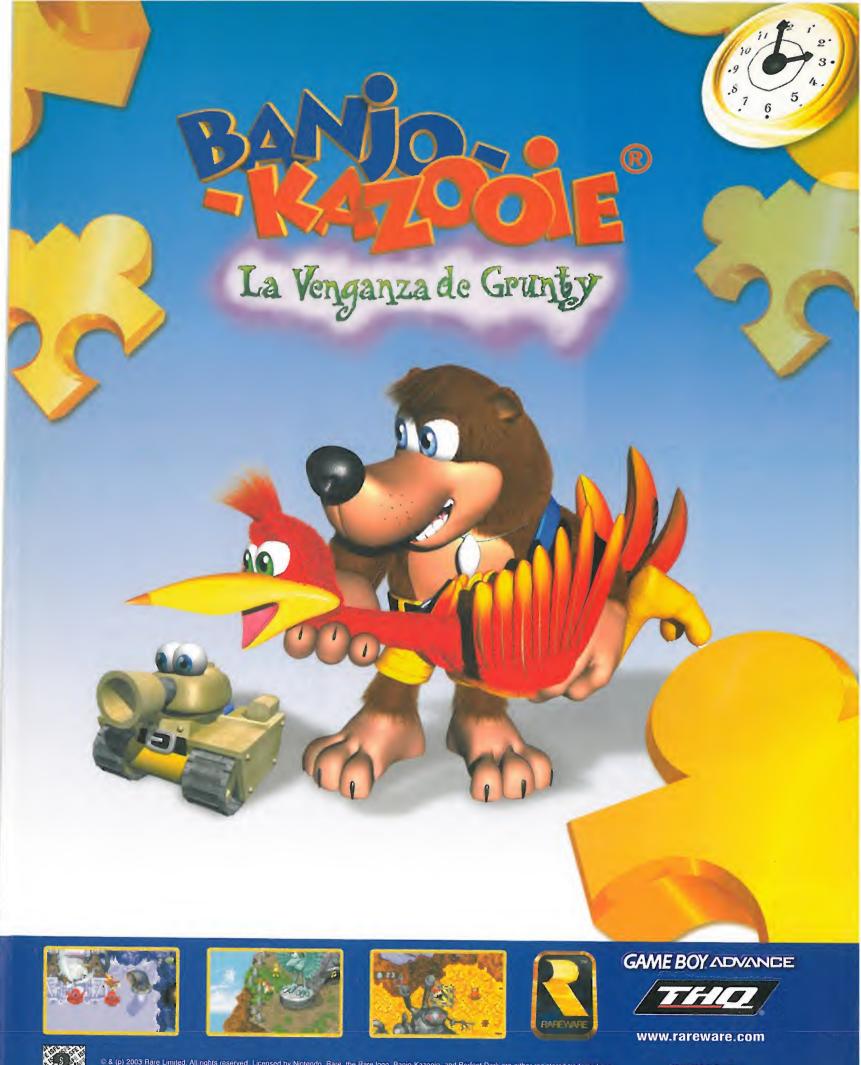








BANJO Y KAZOOIE, LA PAREJA OSO-AVE VUELVE EN UN NUEVO JUEGO, EN ESTA OCASIÓN PARA GAME BOY ADVANCE. LA TERCERA ENTREGA DE LA TAN QUERIDA SERIE DE LOS DESARROLLADORES, RARE, AUTORES DE BANJO-KAZOOIE®, GOLDENEYE™ Y PERFECT DARK®



© 8 (p) 2003 Rare Limited. All rights reserved. Licensed by Nintendo. Rare, the Rare logo. Banjo-Kazooie, and Perfect Dark are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation or Rare Limited in the United States and/or other countries and are used under license from owner. Rare Limited is a subsidiary of Microsoft Corporation. Exclusively licensed and published by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Game Boy Advance and the Game Boy Advance logo are trademarks of Nintendo.

PROPIN www.proein.com

#### N° 132 NOVIEMBRE 2003

### PORTADA

¡Pokémon sigue arrasando en GBA con la llegada del genial POKéMON PINBALL!

Te harás con todos, los capturarás. deben ser tuyos, esta vez no los dejarás escapar... ¡más Pokémon!

pág. 48

**PÁGINA 42** 





### **PREVIEW**

Vuelven las genialidades de

No veáis cómo lo pasamos probando lo último en karts...



#### NOVEDAD





### La velocidad se materializa en F-ZERO GX de CUBE

Estas naves no tienen 16 válvulas, ni motor de inyección, ¡pero corren más que un avión de combate!

**PÁGINA 60** 

### NOVEDADES

### **SUPER MARIO ADVANCE 4** se luce en tu portátil

Y tanto: es el mejor juego de plataformas de Mario jamás diseñado. Prohibido perdérselo.

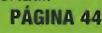
PÁGINA 78

### PREVIEW

OF PERSIA, de las tierras de Oriente a las GBA de Occidente

Uno de los juegos-mito de todos los tiempos se volverá a poner de moda en tu portátil.

pág. 85





Billy Hatcher Buscando a Nemo Need For Speed: Underground The Hobbit SSX 3 Wallace & Gromit XIII	28 30 32 34 36 38 40 42
Pokémon Pinball Prince of Persia	42
Top Gear Rally	46
NOVEDADES F-Zero GX	60

30 22 44 66 83 00 22 44 66 60 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	Dragon Ball Z Budokai Star Wars: Rebel Strike Viewtiful Joe NBA Live 2004 Disney's Party Super Mario Advance 4 Final Fantasy Tactics Advance Advance Wars 2 Banjo Kazooie  PÓSTER Mapa de Hoenn (3ª entrega) Soul Calibur II
)	Soul Calibur II

64 68	CONCURSO Star Wars Rebel Strike	40
72 74 76 78 80 82 84	GUÍAS DE COMPRAS GameCube Game Boy	86
	<b>GUÍAS</b> Zelda: The Wind Waker Donkey Kong Country	<b>90</b>
<b>51</b> 51	TRUCOS GameCube	

CÓDIGO P.E.G.I. DE CLASIFICACIÓN















Game Boy



104







Los mejores delanteros siempre saben como encontrar los huecos. Ganar distancia, zafarse y dejar atrás su marcador. Sólo entonces haz el pase definitivo.

Marca la diferencia. Con el revolucionario Control del JUEGO SIN BALÓN





# NOTICIAS

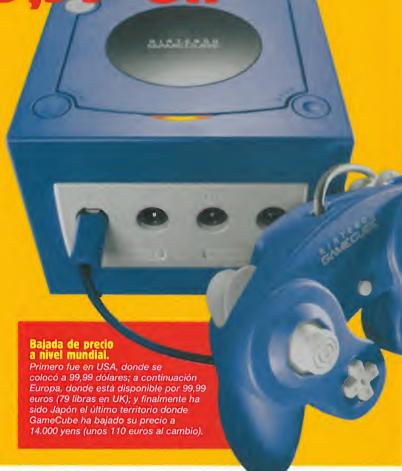
IINUEVO PRECIO PARA GAMECUBE: 99.99-EII

Nintendo recorta en 100 Euros el precio de GameCube. Lanza cuatro nuevos títulos en Player's Choice. Y prepara un flipante pack Mario Kart.

Están tirando la casa por la ventana! Nintendo ha recortado de forma espectacular el precio de su GameCube y desde el pasado 10 de octubre se puede encontrar por 99,99 euros (por los 199 que costaba). La noticia ha llegado sólo días después de que Nintendo América fijara el precio de la máquina en 99,99 \$, anunciando además una campaña de marketing de 50 millones de dólares con el objetivo de relanzar las ventas. El golpe de efecto ha funcionado a las mil maravillas, pues según acaban de revelar, se han cuadruplicado las GameCube vendidas en Estados Unidos desde la bajada de precio.

La feliz noticia se completa con la llegada de 4 nuevos juegos a la atractiva serie Player's Choice. Junto a «Pikmin», «Luigi's Mansion» y «Super Smash Bros.», se acaban de apuntar los geniales «Metroid Prime», «Starfox Adventures», «Super Mario Sunshine» y «Mario Party 4». Estos cuatro estandartes de Nintendo estarán disponibles a partir de ya mismo por menos de 30 Euros. ¡A ver quién da más! Y encima no estamos hablando de juegos normalitos, qué va. «Metroid Prime» ha recibido calificaciones de vértigo por su nivel de calidad y acción; «Mario Party 4» es un junta-amigos perfecto; el gran «Super Mario Sunshine» revolucionó el género de las plataformas; y «Starfox» es la obra maestra de Rare, y con eso basta.

También los packs bajan. Los de Zelda y GB Player salen ahora por 149,99 Euros. Por cierto que en noviembre llegará un pack «Mario Kart» que junto a juego y consola incluye un disco de bonus con 4 juegos de Zelda: Ocarina of Time, Master Quest, Majora's Mask y The Adventures of Link, más una demo jugable de Wind Waker.



### NUEVO LOGO, NUEVA IMAGEN PARA LA COMPAÑÍA UBISOFT



### **UBISOFT**

#### Ubisoft presenta su nuevo logo y jalcanza los 100 millones de juegos vendidos!

El nuevo logotipo pretende reforzar la posición de Ubisoft entre las compañías más potentes del videojuego, y está en la línea con las tendencias de la industria y con el nuevo tipo de público hacia el que

se dirigen: el logo anterior estaba pensado para jugadores más jóvenes y éste busca público más adulto. Según Guillemot, "boss" de la compañía, con este cambio querían que la marca Ubisoft fuera rápidamente reconocible entre los usuarios, y "simboliza la creencia de ofrecer lo mejor de cada uno. Una invitación para descubrir quiénes somos y por quién apostamos". Veréis el nuevo logo en las cajas de «XIII» y «Prince of Persia», los nuevos títulos que saldrán en breve. Ah, y que no se nos olvide: ¡muchas felicidades Ubisoft! Enhorabuena por los 100 millones de juegos vendidos.

# LO IMPOSIBLE SERÁ POSIBLE

Ethan Hunt protagonizará «Mission Impossible: Operation Surma» en GBA

Atari nos ha dejado sin «Mission Impossíble» en GameCube (acaban de anunciar que ni éste ni «Terminator 3» llegarán a la consola), pero con una versión muy protemedora para la portátil. Este «Operation Surma» será una buena aventura de infiltración en la que necesitaremos usar tanto cerebro como puños. Contaremos con el arsenal de armas más modernas, los últimos gadgets de espía y los disfraces que nos hacen pasar inadvertidos. El desafío nos llevará a exóticos lugares en los que podremos elegir rutas diferentes para cumplir nuestra misión. Lo lanzará Atari en diciembre.



Acción e infiltración, bien mezclado, para frustrar el plan de la organización SURMA.



Notición: en noviembre, pack Mario Kart por

El protagonista, un bien perfilado Ethan Hunt, controlará el arsenal más moderno



# **CAPCOM RUEDA UNA PELI DE CINE NEGRO PARA GAMECUBE: «KILLER 7»**

Esta genialidad técnica y jugable estará lista probablemente para la primavera de 2004

Harman Smith fue un "ejecutor" a sueldo, un tipo que controlaba 7 identidades diferentes con las que realizaba sus "trabajitos". Años después, viejo y maltrecho en una silla de ruedas, va a luchar por el bien de la humanidad. Un terrible virus asola la Tierra convirtiendo a seres normales en terroristas salvajes. Y sólo en manos de Harman Smith está la posibilidad de detener el terror. La historia es buenísima, pero lo mejor será la forma que Capcom ha elegido para contarla. A través de un juego en el que el famoso "cel shading", los gráficos estilo dibujo animado. han dado un paso adelante. Lo que pronto jugaremos en GameCube será un flipe visual, una combinación extraordinaria de tecnología, acción, combate, control y argumento. Es de esperar, firmándolo quien lo firma...





# NOTICIAS

### ¡FICHA POR EL EQUIPO DE QUIDDITCH DE POTTER!

# Llega «Harry Potter y la Copa del Mundo de Quidditch» a GBA y GC

Pronto podrás convertirte en una estrella del Quidditch, el deporte favorito de brujas y magos que tanta pasión levanta en las novelas de Harry Potter. Su nuevo juego pasa de aventuras para ir directo a la competición. En el quidditch participan dos equipos de 7 jugadores montados en sus escobas, pendientes del movimiento simultáneo de cuatro pelotas. La cosa se acaba cuando se recoge la snitch dorada, tesoro de los "buscadores". Podremos jugar con las cuatro casas de Hogwarts, incluida Gryffindor, y luego dar el salto a los mundiales con diferentes selecciones nacionales. Esa será la hora de la verdad, donde podrás demostrar la control tanto en secondo en GBA.



### NINTENDATA

- POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO ha sobrepasado las 290.000 unidades en España desde su lanzamiento, hace 3 MESES.
- TALES OF SYMPHONIA, el juego de ROL de Namco para GameCube que algún día veremos por estas tierras, alcanzó las 183.527 unidades vendidas en su PRIMERA SEMANA en las tiendas niponas.
- GAMECUBE ha superado los 9.000.000 de juegos vendidos, sólo en EUROPA.
- SOUL CALIBUR II ha aumentado en un 118% las ventas de GAMECUBE EN UK.
- GBA SP vendió 40.156 consolas en Japón, en la semana del 1 AL 7 DE SEPTIEMBRE.

# **SEGA PREPARA TRES NUEVOS BOMBAZOS DE SONIC PARA GBA**

# THQ será la compañía encargada de distribuir estos juegos en Europa

El acuerdo firmado entre Sega y THQ incluye el lanzamiento de «Sonic Pinball Party», «Sonic Advance 3» y «Sonic Battle», los tres nuevos Sonics para GBA, y también dos potentes RPG: «Shining Soul II» y «Shining Force».

El primer Sonic que llegará aquí será «Pinball Party», que estará disponible a principios de **noviembre**. Será un **pinball multijugador** con muchos minijuegos y desafíos vía cable link. Jugaremos sobre mesas protagonizadas por clásicos de Sega, como «Nights» o «Samba de Amigo», con cinco modos de juego.

El resto de títulos, aunque están sin confirmar sus fechas, podrían no estar disponibles hasta principios del año que viene.



La pantalla izquierda es de «Sonic Battle», una aventura 3D protagonizada por las estrellas del "clan"; a la derecha el pinball de Sonic, que rivalizará con el de los Pokémon...

### SIN NOTICIAS DE SOLID SNAKE HASTA PRIMAVERA DE 2004

# Konami y Silicon Knights presentan un vídeo del juego en el Tokio Game Show

Hacía tiempo que no se sabía nada nuevo sobre el estado del "juego prometido" por Konami y Nintendo para Cube, ¿verdad? Pero ya salió a la luz, en el Tokio Game Show, la gran feria japonesa del videojuego que se celebró en septiembre. La expectación era enorme entre el público del evento y los creadores quisieron corresponder a tal revuelo. El genial "papá" Hideo Kojima, además del presidente de Silicon Knights y Ryuhei Kitamura, director de las escenas cinemáticas, acudieron al stand de Konami para presentar un vídeo en el que pudimos apreciar las increíbles mejoras que ha sufrido el código. Se ha potenciado el motor gráfico, con escenas generadas en tiempo real, ha aumentado el número de polígonos, y se ha incluido un sinfín de nuevos efectos que demostrarán la potencia de GC. Pero no lo veremos hasta primavera...





Esta es una de las primeras imágenes del nuevo código de «MG». ¿De verdad falta algo por mejorar?



# NOTICIAS

### ¿POKéMON ROJO-AZUL PARA GBA?

Ambos juegos utilizarían el motor de Rubí y Zafiro y estarían listos en Japón en 2004



Los gráficos del antiguo "Rojo/Azul" serán rediseñados usando el motor «Rubí/Zafiro».



¿Dispuesto a rememorar las épicas batallas de Azul y Rojo en tu Advance? ¡Nosotros sí!



Ojo con la información que acaba de llegarnos desde Japón. Según distintas fuentes muy fiables, Nintendo estaría ultimando una versión de sus ediciones Roia v Azul para Game Boy Advance, La compañía japonesa no ha confirmado nada de forma oficial (y tampoco su filial en España), pero nosotros incluso hemos tenido acceso a unas primeras imágenes que dejarían claro que ambos juegos existen. Por lo que sabemos se trataría de versiones de las primeras ediciones de Game Boy, rediseñadas con el motor de Rubí y Zafiro. ¡Sigue la fiebre Pokémon! Los fans ya tienen un nuevo tesoro a la vista para completar su colección... o eso esperamos.

### ino seas blandengue y Mete la Pierna, chaval!

# Acclaim lanza «Urban Freestyle Soccer» para GameCube

¡Basta de fichajes y estadios llenos de gente! Vamos a volver a las raíces del fútbol con partidos en plena rúe, bandas callejeras que se desafían (afros, skaters, mejicanos) y entradas de tarjeta roja. Podremos elegir entre 10 bandas con diferentes atuendos que disputarán partidos de cuatro contra cuatro, harán movimientos especiales y se enfrentarán en cuidados entornos, decorados con los motivos que distingan a cada grupo. El punto será el doblaje, en el que han participado ¡los chicos de Hobby Consolas!



En este fútbol estará permitido dar patadones, meterse con el rival, con tal de conseguir que el balón se cuele en las improvisadas porterias callejeras.

#### EL PLAN DE LANZAMIENTOS

Avance de las fechas que llegarán los juegos más buscados

#### GameCube

NBA Live 2004 -EA.	17 octubre
Dos Policias Rebeldes 2 -Empire	noviembre
FIFA 2004 -EA	1 noviembre
True Crime -Activision	0 noviembre
Harry Potter Quidditch -EA	2 noviembre
The Hobbit -Vivendi	8 noviembre
El Laboratorio de Dexter - Acclaim	8 noviembre
Carmen San Diego -Acclaim 2	8 noviembre
Beyblade: Super Tournament Battle -Atari 2	8 noviembre
Scooby Doo el Misterioso Alboroto -THQ	1 diciembre
Harry Potter y la Piedra Filosofal -EA	3 diciembre
Mario Party 5 -Nintendo	5 diciembre
XGRA -Acclaim	5 diciembre
Crash Bandicoot -Vivendi	5 diciembre

#### **Game Boy Advance**

daine boy narano	
Tigre y Dragón -Ubisoft	Octubre
Sonic Pinball Party -THQ	3 noviembre
Harry Potter Quidditch -EA	12 noviembre
Spyro Adventure -Vivendi	
Tony Hawk Underground -Activision	
Terminator 3 -Atari	17 noviembre
Medal of Honor: Infiltrator -EA	21 noviembre
Need for Speed Underground -EA	diciembre

#### ¡LO ÚLTIMO PARA TU GAME BOY ADVANCE!

Motorola trabaja en un adaptador wireless (sin cables, vamos) para la GBA. Con este periférico podremos intercambiar datos, compartir o combatir entre consolas. Será lo suficientemente pequeño y gastará la energía justa, para no afectar a la movilidad. Nintendo planea lanzarlo el año que viene en Japón.

#### **NUESTROS GANADORES**

Aquí está la lista de los afortunados que han conseguido llevarse a casa uno de los premios que pusimos en juego en los números 130 y 131. ¡Nuestra enhorabuena a todos!

#### Megaman (GC)

JUEGO MEGAMAN (GC) Javier Atienza Martínez Imanol Hidalgo Pastrana	
Juan F. García Nuño	. Alicante
David Fenández Salamanca	
Manuel Magán Corral  Jorge Botet Ibáñez	. Baleares . Barcelona
Ibait Sainz Aja	. Bizkaia
Gabriel Guerrero Gil	. Cádiz . Cantabria
Jordi Rodríguez	. Gerona
Daniel Rodríguez Lindo  Juan B. Cruz Hernández	. Huelva
José A. Barrera Martín	
Marcos Anaya Navarrete	. Málaga
Rafael J. Fernández Abellán Gabriel Fernández González	
Daniel Carmona Lisson	
Lorenzo Barea Bautista	
Mª Amparo Martínez Girón Luis Cuartero	
	agora

#### Hamtaro (GBA)

GBA SP + HAMTARO + MUÑECO Enrique Calderón Luna ...... Sevilla

JUEGO + MUÑECO	
Jaime Zaragozín Pérez	
Diego Begega Suárez	Asturias
Vicente Cano Bibidoni	Baleares
Heidi Reinhardt	Baleares
David Badia Barbe	Barcelona
Jorge Botet Ibáñez	Barcelona
Aitor Vía Salas	Cantabria
José Pérez Navarro	Ciudad Real
Daniel Martínez Rubio	Girona
Mª Carmen Pérez Romero	Granada
Alvaro Santana Socorro	Las Palmas
Marta Trujillo Guerra	Las Palmas
Samuel Navarro Sarmiento	Las Palmas
Alberto Yllera Fernández	Madrid
Amara Pesqueira Godoy	Madrid
Eloy Hernández Mota	Madrid
Guillermo Fernández Fdez	Tenerife
Christian Micó Sanchís	Valencia
María Blas	Zaragoza.

¡Llévate Granini a todas partes!

# y Granini te llevará a Laponia a conocer a



Gana un viaje a Laponia con tus papás con Granini Para Llevar.



Diviértete conduciendo un trineo con Huskies, paséate por el más auténtico mercado de Navidad y conoce en persona al mismísimo Papá Noel... Y todo ello con sólo enviar un sms o entrar en nuestra web. ¿Te lo quieres perder?

Para conseguirlo sólo tienes que beber mucho Granini Para Llevar. Infórmate en los Packs.

granini\*

Además. los 15.000 primeros participantes tendrán una fantástica Sport Sac de regalo. iNo esperes más, participa ahora mismo!



# AVANCE

- **→ GAMECUBE**
- **⇒5 DE DICIEMBRE**
- >> SEGA EUROPE
- >> PLATAFORMAS 3D ACCIÓN

# SONIC HEROES

**Sonic** propondrá un vendaval de

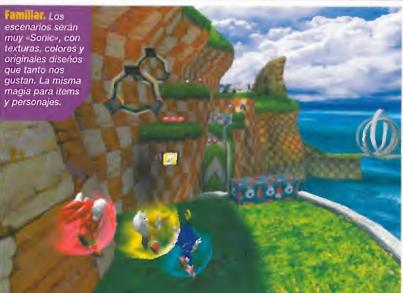
acción... por

equipos

Abran paso a los héroes; abran paso a un experimento revolucionario que va a poner en pantalla tres héroes simultáneamente. Es la nueva fórmula de juego que ha diseñado el Sonic Team. Cuatro equipos (Sonic, Dark, Rose, Chaotix), tres personajes por bando controlables en el momento que queramos en función del poder que necesitemos. Porque habrá que correr, volar y atacar; y cada miembro del equipo dominará uno de ellos. Podrás elegir al héroe, los demás le seguirán. Cada equipo explorará, resolverá puzzles y liquidará enemigos en 14 stages diferentes pero igualmente enormes. Todo será muy Sonic. Con multitud de anillos, decorados coloristas, rivales conocidos (¡ese Robotnik!) y melodías que tararearás. Para varios jugadores se han diseñado modos versus de carreras y eventos especiales a cuatro. Abran paso a la diversión; abran paso a la última aventura de Sonic.













- **SAMECUBE**
- PRIMER TRIMESTRE 2004
- **WUBI SOFT**

# >> INFILTRACIÓN ERC

Mejor, más grande y con modo multiplayer.

El "crack" jugable de Ubi tendrá continuación dentro de nada. Con lo bien que ha sentado la primera parte, se espera un regreso triunfal. Por eso sus programadores ya han avanzado que la nueva aventura será más grande, tendrá más horas de juego, nuevos gadgets y escenarios que nos llevarán por todo el mundo. El guión se le ha encargado al autor de la historia original, pero será más atrevido, aunque equilibrando realismo y diversión con maestría. Lo más novedoso: un modo multijugador que está en fase de experimentación.



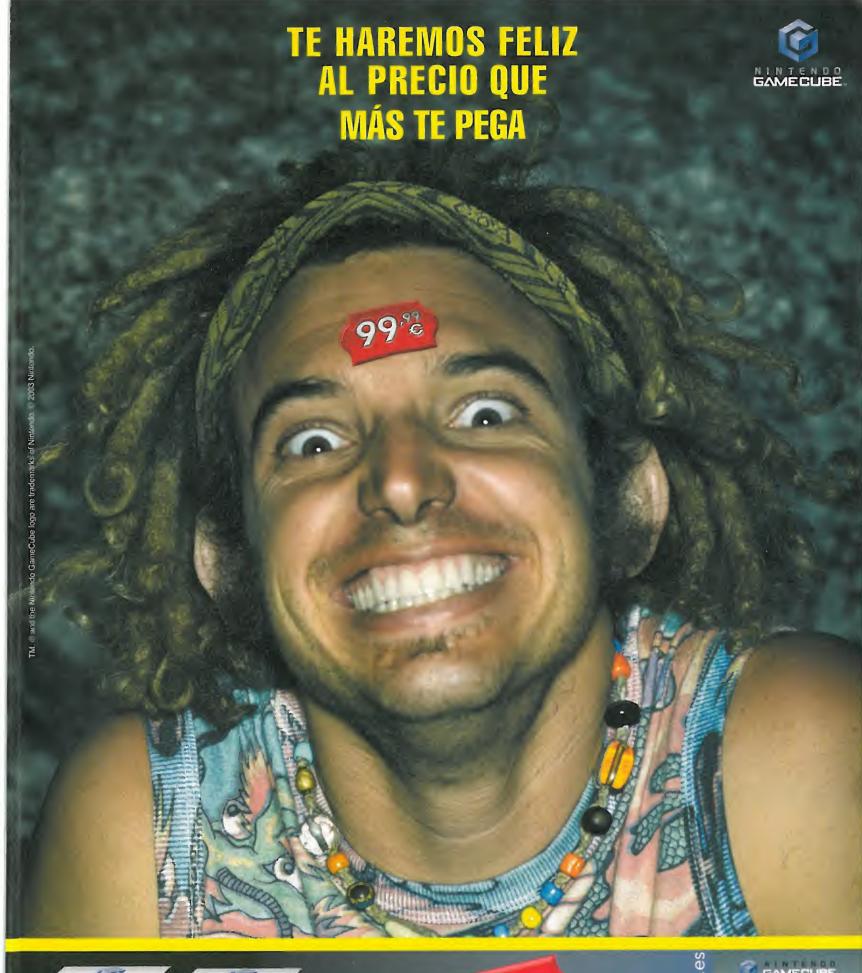
Locate and question the captured to

juego, desde escenarios a armas o gadgets, estarán basados en situaciones reales. Se está buscando dotar al juego de una gran tensión.



















# AVANCE

- **MATERIAL PROPERTY OF THE PROP**
- PRIMAVERA 2004
- » CAPCOM
- MACCIÓN 3D

Si creías haber visto todo en juegos de **acción**, mira esto

# **GOTCHA FORCE**

En este juego todo girará alrededor de los borgs, pequeños robots que caben en la palma de la mano, siempre dispuestos para el combate. Habrá 200 diferentes, cada uno con sus armas, habilidades y forma de luchar. De eso, de sus diferentes cualidades, dependerá su supervivencia y nuestra victoria. Porque en «Gotcha Force» el objetivo es crear un ejército de Borgs y enfrentarlo a una banda de robots descarriados: los death force. Los combates transcurrirán en originales escenarios 3D, donde mediremos la potencia de las mejores armas y artilugios de nuestros robots. El reto final te sonará: en realidad habrá que hacerse con todos los borgs posibles. Si no consigues ganarlos en combate, podrás intercambiarlos con otros amigos, que a su vez también intentarán contar con los mejores. Por ejemplo con el de la ametralladora de los 100 disparos simultáneos, o con el del gancho, o con esos raros ejemplares que añadirán valor a tu ejército por sí mismos. ¡Originalidad al poder!











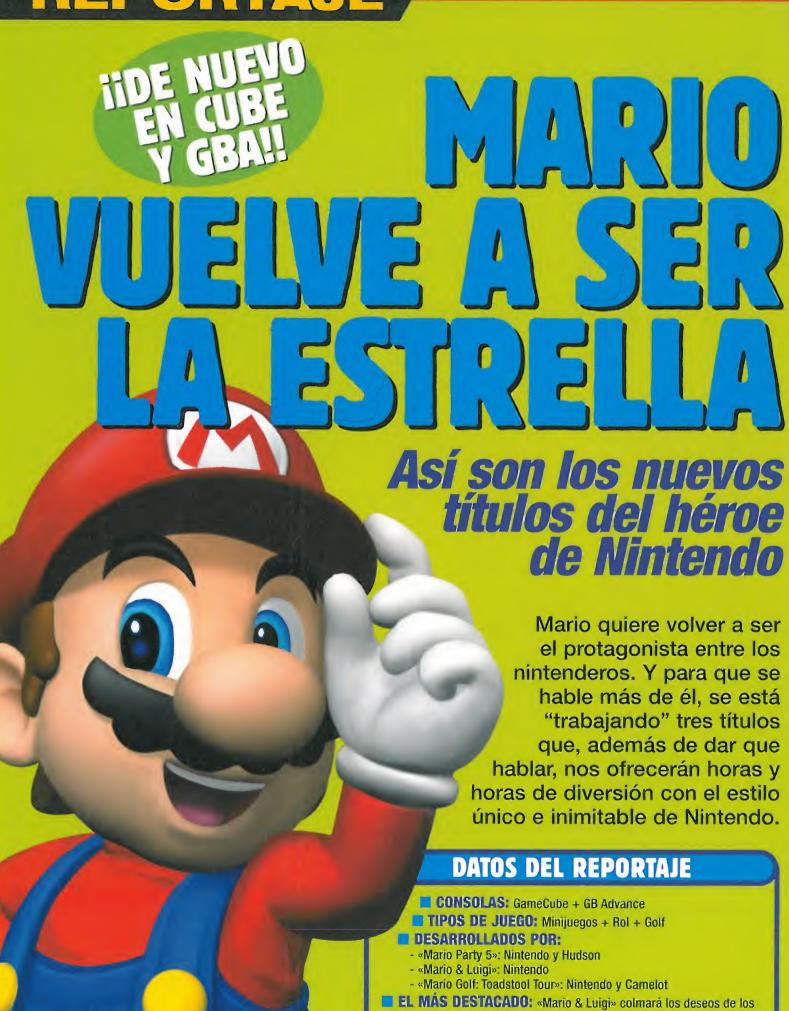












que esperaban un RPG de Mario. Totalmente original ¡y además en GBA!

CONSOLA: → GAMECUBE GÉNERO: → MINIJUEGOS LANZAMIENTO: → 5 DE DICIEMBRE

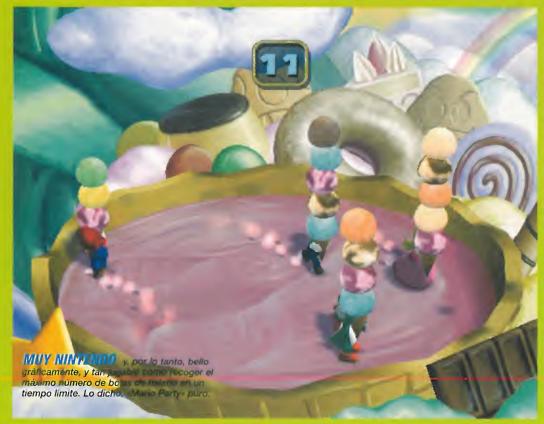
**LA LOCURA EN MODO MULTIJUGADOR** 

La saga más indicada para fines de semana lluviosos va a por otra entrega. Y aquí nadie se cansa: Mario, Peach, Yoshi... ¡todos quieren volver a participar!

ás minijuegos nuevos? ¡Pues claro que sí! En cada nueva entrega de «Mario Party», Nintendo y Hudson nos sorprenden con originales maneras de montar la fiesta total en casa. Y además, esta vez se superarán los récords: ¡nada menos que 60 minijuegos totalmente nuevos! Pero. claro, ahí no quedará la cosa. También se apuntarán nuevos personajes, además de los "fiesteros empedernidos", y tableros de juego nuevos, cómo no, pero diseñados completamente en 3D, con lo que podremos echar unos vistazos más fiables y detallados. ¡La repera para los adictos a la fiesta con amigos! ¿Y si un día no viene nadie? Pues también podrás darle al «Mario Party», tranquilo. «MP5» incluirá un larguísimo modo historia con el que, además de divertirnos un rato, desbloquearemos extras ocultos.



A PANTALLA PARTIDA pero con una calidad gráfica bestial. Los minijuegos con este recurso mostrarán la misma definición y solidez gráfica que cualquier otro juego de Cube.





HABILIDAD PURA para todos. Y el que no la tenga, será arrastrado por la corriente de decenas de pingūinos que arrasará la pantalla en este minijuego.



MÁS RITMO con el que medir la valía de los jugadores. Una constante en los «MP» que seguirá haciéndonos pulir nuestras aptitudes musicales.

# EPORTAJE



CONSOLA: → GB ADVANCE GÉNERO: → ROL LANZAMIENTO: → 21 DE NOVIEMBRE

LA UNIÓN HACE EL ROL MÁS FUERTE

# 

Habrá quien crea que es un asco viajar con la familia, pero no es el caso de Mario y Luigi, desde luego. Ambos se embarcarán en una aventura que sólo dos tipos geniales podrían resolver.

o hay quien se lo crea, pero esto es lo que ocurre. Una bruja ha robado la dulce voz de la princesa Peach y la ha reemplazado por.. jexplosiones! Cuando Mario y Luigi se enteran, van raudos al castillo y se encuentran con Bowser, que iba a lo suyo, a raptar a la princesa. Entonces, Bowser decide unirse a los hermanos y se van los tres en persecución de la malvada bruja. Pero se dan una torta en el viaje y Bowser va a parar a Zeus sabe dónde, así que, Mario y Luigi se quedan solitos en el reino de la bruja. Alli tendrán que hacer frente a muchos enemigos, pero al estilo RPG. Bueno, más bien, al estilo «Paper Mario» de Nintendo 64, donde los combates eran también por turnos, pero había que darle al botón en el momento exacto para hacer daño a los malos. ¿Suena bien? Pues será mejor.



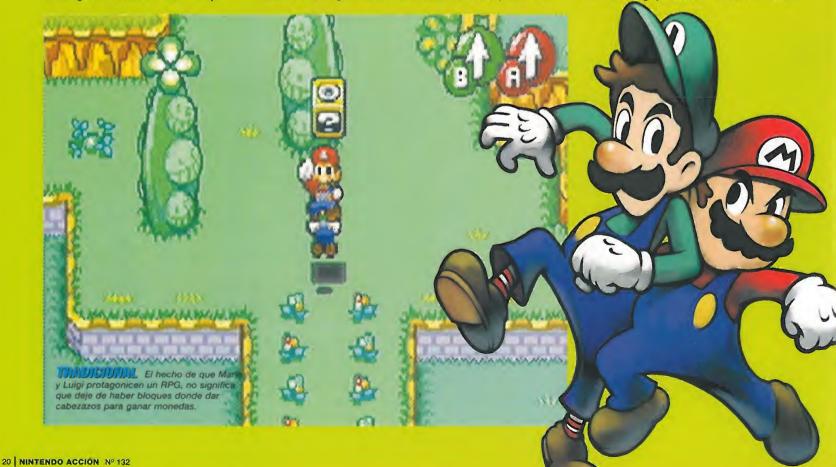
EFECTOS DE LUJO En los combates podremos apreciar decenas de espectaculares efectos gráficos, con transparencias y zooms incluidos. ¿El numerito? Es el daño. Recordad que será rol.



UN CONTROL REVOLUCIONARIO Cada uno de los hermanos saltará pulsando un botón diferente. Y en el juego nos harán aprenderlo bien.



COMBATES POR TURNOS Atacando o defendiendo, deberemos pulsar un botón en el momento del golpe. Combate "made in Nintendo".





CONSOLA: → GAMECUBE GÉNERO: → GOLF LANZAMIENTO: → PRINCIPIOS DE 2004

LA COMPETICIÓN CON MÁS "PALOS"

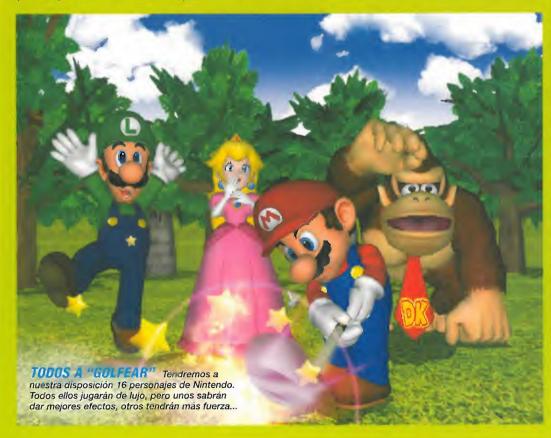
# MARIO GOLF TOADSTOOL TOUR

Vas a conocer el reino de Toadstool como la palma de tu mano. Mario te hará estudiarlo para conseguir el mejor gooo... ¡olpe!

erá con el nuevo año cuando florezca la próxima odisea deportiva del mostachos. En ella encontraremos, además de 16 héroes de Nintendo dispuestos a pegar palazos por doquier, los campos de golf de texturas más realistas nunca vistos. Pero eso no quitará que sean moviditos. Algunos de ellos estarán situados en el desierto, las montañas, archipiélagos de pequeños islotes, e incluso en las cercanías del castillo de Peach. Allí será donde abunden los personajes secundarios, conocidos por todos, de otros juegos de Mario, como los Chomps encadenados. Para mandar la bola certeramente a donde queramos, dispondremos de un control entre arcade y profesional, ya que requerirá de toda nuestra habilidad dar retroceso o efecto lateral a la bola, pero lo que es "darle", estará "chupado".



REALISMO En GameCube es fácil hacer las cosas bien. Su potencia gráfica permitirá mostrar en pantalla unos campos repletos de árboles que, además, oscilarán si hay mucho viento.







ORIGINALIDAD Pegarle a la bola lo podemos hacer en cualquier campo real. Pero, desde luego, tendrá más encanto "golfear" en el reino de Peach.



DIVERSIÓN Encontraremos 10 modos de juego distintos, sumando los de un solo jugador y los de modo multi. Coger monedas también es golf, ¿no?

¡¡Corre, corre más!! ¡¡Ya casi lo tenemos!!

# MARIO KART: DOUBLE DASH!!

Mario y su panda "nintendera" volverán a disputar las carreras con más "piques" de la historia.



- **▶** GAMECUBE
- **CARRERAS**
- ▶ 14 DE NOVIEMBRE
- Compañía: NINTENDO
- ► Equipo: de desarrollo: NINTENDO
- Origen del Juego: JAPÓN
- ▶ Jugadores: 1-4 (1-8 EN RED)

#### **→** ADEMÁS SABEMOS QUE

▶ El modo multijugador para 8 jugadores en red no será por internet, sino por LAN, una red local con la que no habrá posibilidad de retrasos en la transferencia de información.

#### → iA CORRER TOCAN!

El mismo día 14, corred a por él. ¡Es tan bueno que igual se agota ese día!



"THELMA &
LOUISE"? NO. DAISY Y
PEACH. Las princesas
usarán su cursilón kart
para, según ambas,
"Imadarchalescar cona
loesos malgordidotos!"
(hablaron a la vez, si).

chemos las gafas al aire, Mario volverá a subirse al kart! Después de sus recordados éxitos en Super Nintendo, Nintendo 64 y Game Boy Advance, no podía dejar de arrasar en la potente y muchas veces sorprendente GameCube. Y decimos "arrasar" porque hemos podido jugar con una demo de tres circuitos (la que se presentó en el E3), y damos fe de que así será. ¿Que si traerá mejoras? Pues no, no se puede decir así. Más bien, como estará mejorado en todos sus apartados, se puede decir que será "otro juego". Evidentemente, las carreras seguirán

siendo tales, eso es difícil de cambiar. Mario y Cía. correrán en enrevesados circuitos para tirarse kilos de cosas mientras, de paso, comprueban quién es el más rápido de los... ¡de los más de 16 héroes que encontraremos en el menú de selección de personajes! Vamos, dilo, dilo: "¡oh, qué bien!, ¡seguro que entre ellos encontraré a mi héroe favorito de Nintendo!".

#### Esto... ¿estará Link?

¡Pues no, miral ¡Link será de los pocos héroes que no estará disponible! Al menos, al comenzar, que quién sabe las sorpresas que



Entre los efectos gráficos más llamativos estará el de los derrapes, que soltarán unas chispas como para encenderse un puro, ya sea en asfalto, tierra, arena... dará igual.



Y otro efecto que no se quedará atrás, sino todo lo contrario, será el del turbo. Usándolo, el mundo correrá a toda caña con una tremenda sensación de velocidad.



#### UNOS CIRCUITOS DE LOCURA TRANSITORIA

Porque, atentos, tendrán curvas de los grados que se os ocurran, incluso más de 360° (en espiral, claro); habrá atajos que irán apareciendo si rebuscamos en los sitios adecuados; y además, algunas pistas, como este "Waluigi Stadium", contarán con bolas de fuego, Piranha Plants y otras lindezas para ponerlo más difícil aún.



Aunque unos karts sean el doble de voluminosos que otros, la competición estara muy reñida. El equilibrio de virtudes siempre ha sido una constante de la saga «Mario Kart».



Deberás estar atento a los semáforos de salida, que tendrán sus truquillos.



Las rampas con "salto burro" serán una constante en ciertos circuitos.

# Mario volverá a organizar las carreras más locas del mundo Nintendo. A la alta velocidad, sumad héroes conocidos, ítems inesperados y muchos, muchos piques en los modos multi.

incluirá el DVD. Pero puede que ni te acuerdes del de Hyrule, "zeldero" empedernido, cuando te des cuenta de que puedes elegir a Mario, Luigi, Yoshi, Bowser, Koopa Troopa, Donkey Kong, Diddy Kong, Birdo, Baby Mario, Peach, la otra Pea... Daisy, queremos decir... y también algún que otro personaje nuevo que hace su presentación en sociedad, como el adorable Baby Luigi. ¿Y cuando hayas elegido a uno? Pues... a elegir otro más, majo. El que te dé la gana. Tendrás total libertad en la elección de personajes y vehículos. Si, si, hasta podrás sentar a Mario con Bowser, y montarlos en el coche de Peach, para liar más la cosa. ¿Cómo no te habías enterado de que

esto irá por parejas? Pues fíjate, fijate un poco en las pantallas. ¿No ves que aparecen dos personajes en cada kart? Eso es porque uno será el que conduzca el coche, y el otro el que se encarque de recoger ítems... y usarlos contra el primero que ose cruzarse en su camino, por supuesto. Claro que, pulsando el exclusivo botón Z, cambiarán las tornas. De un espectacular salto, el conductor se convertirá en pasajero, y viceversa. Y como cada personaje puede llevar una cosita, se nos permitirá, por primera vez en la saga, recoger más de un item con nuestro kart. Así, por ejemplo, si llevases a Donkey con una super-banana y a Yoshi con una setaturbo, podrías elegir qué item usar,

#### ila salsa de mario kart!

EN TODA LA SAGA, LO QUE NUNCA HA FALTADO SON DECENAS DE GENIALES ÍTEMS. En estas carreras lo que se lleva es... lo que se coge. Pasando por los cubos multicolores, nuestro copiloto ganará un ítem, que será elegido aleatoriamente. Y, además de las cosas que saldrán más a menudo, como setas-turbo, o caparazones-proyectil, también habrá cosas raras como "ítems de personaje"; huevos para Yoshi, bananas para Donkey...



Al usar un Chomp, éste se pondrá a "tirar del carro" cual mulo de carga.



La inmunidad nos dará la posibilidad de estrellar a otros solo con tocarlos.



El "special" de Birdo será el huevo rosa. ¿Su efecto? ¡Ya lo descubrirás!



El puente de tablas que encontraremos en el circuito de Donkey Kong se moverá de un lado a otro, cual péndulo relojero, cuando pasemos sobre él. Así que, despacilito.



¡Cuidado con las embestidas laterales! Fijaos en cómo va Birdo, agarrándose como puede al kart porque ha perdido el equilibrio. ¡Qué burro, Donkey! Bueno... claro, je.



En los saltos, la perspectiva inducirà al vertigo. ¡Y más si te va a caer encima el gordo "Wariolo"!



El ambiente en carrera será sensacional. Si ya en la parrilla de salida se verán algunas miradas, como las de Waluigi o Wario, que denotarán sus malas intenciones

BABY LUIGI NACERÁ CON
"MARIO KART: DOUBLE
DASM!!» A pesar de que la
mayoría de personajes ya
han corrido muchas veces
en Kart, todavía hay
hueco para nueva gente.
Baby Mario y Baby
Bowser, alumbrados en
"Yoshi's Island», tendrán
que hacer hueco en el
carricoche (arriba lo
tendrís ne sbroma) para el
"Luiso" pequeñín de «MK:DD».

24 I NINTENDO ACCIÓN Nº

¿Sueles jugar a tu Cube con amigos? Pues en breve, vais a tener disponible uno de los títulos que más tardes os va a ocupar. Con «MK:DD» la competición podría durar meses, años...

Dependiendo de si te vas quedando atrás (¡allá que te vamos con el turbo!) o si quieres mantener la primera posición (¡ahí os dejo doce kilos de resbalones!). Así es que «Mario Kart: Double Dash!!» incluirá un toque de estrategia extra, además de la que se utilizaría en cualquier carrera en la que Nintendo no anduviera de por medio.

¡Siempre en medio, oye!

¡Pues si se pone algo o alguien en tu camino, usa el mando, hombre!
Podrás, además de acelerar y frenar, girar con el certero stick analógico, usar los ítems de tus chavales con Y y X, y forzar el derrape con los botones L y R, dependiendo del

lado hacia el que quieras hacer la machada de, por ejemplo... esquivar una seta que no habías visto por estar admirando el decorado. Porque serán los escenarios más grandes, detallados y jugables que hayas visto en toda la serle. Y mira que los de Nintendo 64 ya echaban para... ¿Eh? ¿Adelantar? Si, claro, también podrás, si es que eres capaz de seguir manejando el kart con garantias mientras ves, y babeas, cómo tus dos personajes giran la cabeza y miran sonrientes hacia los ocupantes del kart que estás superando; gente que a su vez echará unas miradas como para olvidarse de las sístoles. Y el caso es que, si pierdes el control, tampoco



El cambio de puesto entre piloto y pasajero se podrá realizar en cualquier momento. Incluso en medio de un salto gigante mientras pasas sobre un cubo de ítem, fijatel



Cada personaje tendrá un item exclusivo, que sólo podrá utilizar él. El de Luigi será este humo verde que... ¿quizá tendrá relación con su aventura, «Luigi's Mansion»?



¿QUÉ ES "SALIR DISPARADO"? En su acepción normal, se supone que significa correr mucho. Pero si

que significa correr mucho. Pero si estamos hablando de Nintendo y de «Mario Kart», el sentido es literal. Cuando te metas en algo que parece un tubo, (pero es un barril de «Donkey Kong Country») no te sorprendas si suena un petardazo y tu pequeño kart sobrevuela el terreno a 220 Km/h. Solo será una parte más del recorrido.



Aunque no dispongamos de items, también podemos intentar fastidiar al contrario a base de desquiciantes empujones.



Los veteranos reconoceréis algunos items como la concha azul, que golpeará al primer clasificado por lejos que ande.



La búsqueda de atajos será uno de los quehaceres más arriesgados. Que se lo digan a esta pareja despierta-Chomps.



Ir en vanguardia significarà tener que vigilar constantemente la retaguardia, labor que desconcentra. ¡Al agua "patortugos"!

pasa nada. Los frenazos, derrapes y morradas se mostrarán en pantalla con la misma maestria que la genial sensación de velocidad y, por supuesto, acompañados de unos efectos sonoros para partirse... algo.

#### ¿Partirse... la cara?

¡No! ¡Nunca se debe hacer uso de la violencia física, sobre todo existiendo los modos multijugador de «Mario Kart»! En el modo batalla, famoso desde el primer «Mario Kart», podréis poner a caldo a quien se

#### atreva a enfrentarse a vosotros en varios escenarios exclusivos,

pensados para que todos tengan las mismas oportunidades, pero los más pillos puedan explayarse. Y si no quereis terminar llamándoos gafotas y otras cosas feas, entre risas, también podreis echaros carreras normales en los circuitos que vayáis descubriendo según ganeis los campeonatos de un solo jugador. ¿No hay ya ganas de pegarse una carrera? Eso es porque no lo habéis probado. Pero, calma, que ya falta poco para poder hacerlo.

#### 2 Y 2 SON 4, 4 Y 2 SON 6, 6 Y 2...

LAS POSIBILIDADES
MULTIJUGADOR MÁS AMPLIAS
DE LA HISTORIA DE NINTENDO.
No os liéis, con una consola y 4
mandos podremos jugar carreras
y batallas de 4 jugadores sin
problema alguno. Pero, si da la
casualidad de que tenemos varias
Tv, una panda de amigos con
Cube, módem de Cube, y un
«MK:DD»... jpodremos montar una
red de hasta 8 Cubes! ¡VIVA TODO!



¡A cubierto, que viene la avalancha!

# 1080° AVALANCHE

¡La que nos va a caer el mes que viene! Abrigaos bien, porque la diversión nos va a llegar al cuello.

#### Y DATOS DEL JUEGO

- **▶** GAMECUBE
- ► SNOWBOARD
- **28 DE NOVIEMBRE**
- Compañía: NINTENDO
- Equipo: NINTENDO
- Origen del Juego: JAPÓN
- ▶ Jugadores: 1-4

#### ADEMÁS SABEMOS QUE...

«1080°» de Nintendo 64 fue el primer juego de snowboard en 3D tal y como los conocemos ahora. Ya sabéis, este es el original.

Incorporará un sistema totalmente novedoso por el que controlaremos el equilibrio del corredor.

#### MEJOR QUE NUNCA

Añadirá movimientos y jugabilidad a la genialidad del primer «1080°».



A menudo tendremos que compartir la pista con otros esquiadores, e incluso con unos cuantos animales salvaies.



Los trucos que podremos llevar a cabo serán multitud, y muy variados. Giros, agarres, "grinds",...todos ellos espectaculares.



Los efectos visuales no se han descuidado lo más mínimo, con detalles como este reflejo.



Los "grinds" serán fáciles de realizar, pero luego tendremos que mantenernos en la barra cuidando nuestro precario equilibrio.

I mejor
snowboard
vuelve de la
mano de Nintendo y
«1080°», esta vez para
GameCube. Ha nevado
bastante desde la anterior
edición, y el cambio de
generación consolera se va a
notar por todas partes. Como
podéis ver, los gráficos serán muy
detallados, ofreciendo constantes
objetos decorativos entre el inevitable
blanco de la nieve, incluso con
elementos móviles (como esquiadores

AKARI Esta chica que parece tan agresiva es uno de los cinco "snowboarders" que tendremos a nuestra disposición al principio. Cada uno destacará en algún aspecto, ya sea velocidad, saltos, giros, equilibrio, o aceleración, de modo que podrás escoger. más prudentes que nosotros), e incluso con construcciones enormes o pequeños pueblos cuyos tejados se parecen mucho a rampas...

#### Eh, ojo con la avalancha

Dejando a un lado las gamberradas, también podremos practicar el slalom por los diferentes tramos, hacer cabriolas en una rampa de competición, o meternos en el medio tubo para exhibir nuestras piruetas pero, sin duda, el momento "cumbre" llegará al ganar las carreras del modo principal, pues el siguiente desafío será contra... ¡la avalancha! La nieve invadirá la pista, modificando el escenario y haciendo temblar todo, y tendremos un tiempo límite para llegar abajo. Sacad vuestras tablas, porque la temporada de invierno ya está casi aquí, y promete diversión.



#### NIEVE PARA TODO EL MUNDO

Una novedad fundamental de esta entrega será el modo multijugador. En el, de dos a cuatro contendientes se las verán y desearan para cruzar la meta antes que nadie, y como en el modo "single", tendrán que usar tricks, aprovechar cada salto, cada rampa, para bajar a toda velocidad.



¡¡Va de huevos la cosa!!

# BILLY HATCHER

De los creadores de Sonic nos llega un original y rompedor plataformas hecho a base de "huevos".

#### **≥ DATOS DEL JUEGO**

- **▶** GAMECUBE
- PLATAFORMAS
- **NOVIEMBRE**
- Compañía: SEGA
- Equipo: SONIC TEAM
- Origen del Juego: JAPÓN
- Jugadores: 1

#### **≥ ADEMÁS SABEMOS QUE.**

Incluirá un sorprendente modo multijugador para cuatro, con varias opciones diferentes de juego. Mucha atención a este modo, porque promete maravilas. ¡Toda la prensa ya lo elogia!!

Tras tres años, es el primer juego realmente nuevo que diseña el equipo creador de Sonic. Liderados por Yuji Naka, los chicos del Sonic Team han vuello a poner todo sú talento y buenas

## artes al servicio de GameCube LO MÁS FRESCO

➤ El desarrollo será original y muy divertido. Incluso tendrá su toque estratégico, con eso de criar y manejar diferentes tipos de huevos.



illy Hatcher y el Huevo
Gigante, desde luego el título
se las trae. Original como
pocos. Pero no será lo único
innovador que podremos
disfrutar en el ultimísimo
juego de los chicos del
Sonic Team. Desde el
planteamiento a
la mecánica de
juego, pasando por
el estilo gráfico o
el argumento, la
verdad es que

simpático chavalin será uno de los protagonistas del juego, junto a tres colegas que también podremos manejar. Su aspecto va en linea con la misión: hacer eclosionar huevos.

BILLY "EL CRIADOR". Este

todo os va a resultar muy rompedor en este plataformas. Y aquí hemos reunido las pruebas necesarias.

La historia nos trasladará a una lejana tierra a punto de ser invadida por las fuerzas de la oscuridad. Allí nos convertiremos en Billy y nuestro objetivo será buscar y liberar a una serie de sabios para que pongan las cosas en su sitio. La gracia es que estos sabios están dentro de unos huevos de color dorado a los que tendremos que encontrar, primero, y hacer crecer, después. Esa será la principal tarea de Billy, empujar, guiar los huevos haciéndolos rodar sobre las frutas que haya repartidas por los escenarios. Así, hasta que eclosionen. Misión cumplida.

Los huevos dorados no estarán sólos, qué va. Habrá también "compañeros" de diferentes colores, en cuyo interior aguardan ciertos animales que nos prestarán su ayuda en cuanto los saquemos de allí. Misma mecánica para hacerlos crecer. Que rueden sobre las frutas hasta que eclosionen. Y no pierdas el tiempo pues serán fundamentales para avanzar: sus habilidades nos permitirán solucionar puzzles o acabar con algunos enemigos. Por ejemplo, el torbellino de agua del pingüino nos servirá para sofocar pequeños fuegos.

#### El poder de un huevo

Además de "alimentarlos", Billy podrá realizar más acciones con los huevos, por ejemplo hacerlos rodar a gran velocidad por pendientes o utilizarlos como arma contra los enemigos, jefes finales incluidos, lanzándoselos sin tregua. Será un puntazo ver al chaval



Alimentando a los huevos con "zumo de fruta", lograremos que eclosionen. Al hacerlo, cada huevo nos "regalarà" una habilidad, un bonus o una criaturita.



La galería de "huevos" será enorme: hasta 72 diferentes. Uno de ellos incluso nos regalará el disfraz de Sonic. Se nota que estos chicos han pensado en todo.



¡VAMOS BILLY, ECHALE...!

con los que realizar un montón de acciones: subidos en ellos rodaremos a toda velocidad o los lanzaremos con saña a los enemigos, o haremos un bote explosivo. Además, algunos contendrán ciertas criaturas cuyas habilidades podremos usar (como lanzar hielo, agua, etc.) para superar determinados puzzles y trampas.



Estos detalles de surcar la fase entre anillos a toda velocidad nos recuerdan a lo que todos estáis pensando, ¿no?



Cuando "rescatemos" a uno de los animalejos, nos seguira hasta cumplir su mision. Ese pinguino apagará fuegos.



Los huevos lo aplastarán todo. No habrá enemigo que se resista, ni objeto... Al ser aplastados, nos darán mucha fruta.



Hala, a la montaña rusa. Prepárate para un vertiginoso paseo por esos railes, y no olvides que hay que controlar el huevo.

manejando un montón de huevos de diferentes colores por escenarios increíblemente imaginativos. Claro, no podia ser menos. Un juego con un desarrollo tan flipante, necesitaba decorados y personajes creativos. Aquí los encontraréis, mundos llenos de color, con un diseño surrealista; tipos simpáticos que nos harán reir desde el principio: tanto Billy como sus tres compañeros, los huevos o el resto de personajes que camparán por el juego. Y si con un jugador la aventura promete buenos momentos,

el multijugador va a ser una risa total y encima alargará la aventura todo lo que haga falta. Habrá varios modos, todos igual de divertidos, desde deathmatch lanzando huevos a los rivales hasta a ver quién es capaz de hacer eclosionar el suyo antes.

La mano del equipo que creó Sonic se notará en cada momento, y eso será muy positivo. Además el juego estará en exclusiva para GameCube, lo que no deja de darle valor extra. Estad preparados, el día de los huevos está a punto.

LOS ENEMIGOS FINALES TRATARÁN DE AMARGARNOS. Cada cierto número de niveles tendremos que enfrentarnos a un enemigo de los grandotes. Para acabar con ellos habrá que usar la cabeza y estudiar sus patrones de ataque. Por supuesto, el uso de los huevos volverá a ser clave, pues sólo con ellos podremos dañarles Sin duda unos retos que darán más vida a la aventura.



Llega la nueva "jueguícula" de Disney

# BUSCANDO A NEMO

El último peliculón de Disney nos sumergirá en el océano más azul como peces aventureros.

#### **™ DATOS DEL JUEGO**

- **▶** GAMECUBE
- **AVENTURAS**
- ▶ 21 DE NOVIEMBRE
- Compañía: THQ
- ► Equipo: TRAVELLER'S TALES
- Origen del juego: USA
- Jugadores: 1

#### M ADEMÁS SABEMOS QUE...

Pixar (creadores de la película, y también de los éxitos «Toy Story» y «Monstruos S. A.») ha participado en el desarrollo del juego, y se nota: las animaciones de los peces y el diseño de escenarios te harán sentir como...como pez en el agua, vaya.

#### NO SÓLO PARA PEQUES

Aunque sin duda serán los peques los que más disfrutarán con el DVD, también a los mayorcitos, sólo con ver a los peces, ya se nos caerá la baba de gusto... ¡pero qué bonitos!

NEMO & CIA Estos de aqui abajo son Marlin, el padre de Nemo, y Dory, su compañero de aventuras. Los manejarás la mayor parte del tiempo, aunque también tendrás que controlar al benjamin, Nemo.



En ocasiones tendremos que competir contra nuestros amigos para ver quién es el más rápido del océano... o del acuario.



La tensión será máxima en la escena de la persecución del buzo, y para huir de él tendrás que ser muy rápido. ¡Date prisa, Nemo!



Los minijuegos abundarán en nuestra "pezqueña" aventura. Éste consiste en saltar sobre todas las... las estas ¿naranjas?



A pesar de la enorme cantidad de poligonos, la vegetación marina se moverá con la corriente, y tú vas a flipar de lo lindo

a vida de un pez puede llegar a ser más peligrosa de lo que parece. Y si no, que se lo pregunten a los "actores" de la próxima película de Disney & Pixar, en la que estará basado este juego. En los papeles de Nemo, su padre Marlin, y ese pececillo azul tan "salao" llamado Dory, protagonizarás una aventura subacuática repleta de humor. Y además de jugar, podrás ver los mejores momentos del filme, con vídeos extraidos directamente.

#### ¡Qué bonitooooo!

Los puntos más llamativos del juego serán su cuidadisimo apartado gráfico y las animaciones de los personajes. El movimiento de los peces parece sacado de un documental y

los fondos, mejor todavía, coloridos y todos en 3D, lo que proporcionará una sensación de profundidad total.

El objetivo será completar cada fase al 100%, superando varias misiones que aportarán una enorme variedad: desde huir de un tiburón hambriento hasta demostrar nuestra pericia con una pelota, sin olvidar los clásicos puzzles. Para sobrevivir a todo esto se ha optado por un control sencillo e intuitivo. apto para cualquier jugón, desde la abuela hasta el canario. Aún así, no podrás evitar tener que tomarte un buen rato para resolver algunos puzzles, porque la dificultad será más alta que en la mayoria de los juegos de Disney. Pero vamos, que tiene toda la pinta en convertirse en el juego favorito de toda la familia por su simpatía, guión y apartado técnico.



#### ¿QUÉ ME ESTÁS CONTANDO?

Los diálogos con otros personajes serán fundamentales para seguir el desarrollo de la historia. A lo largo de tu aventura hablarás con pulpos, caballitos y estrellas de mar, otros pececillos e incluso con el más temido depredador submarino y sus compinches, ilos agresivos tiburones! Y todo en castellano, tranquilos.



Videojuegos

# Se está entrenando partido.

¿Cómo estás?



Elige entre más de 100
videojuegos de
Vodafone live!

Coste por descarga de 3 €, impuestos indirectos no incluidos

Tráfico GPBS según tarifas vigentes



live!

Juega a todo color con vibración y alucina con los gráficos en 3D y los sonidos. Efectos tan reales que creerás estar jugando en una videoconsola. Y ahora, descárgate a partir del 16 de Octubre el Urban Freestyle Soccer en exclusiva con Vodafone.

Infórmate en www.live.vodafone.es

\*Urban Freestyle Soccer™ and Acclaim ® & © 2003, Acclaim Entertainment Inc. All rights reserved.

Prepárate para "tunear" de lo lindo

# NEED FOR SPEED UNDERGROUND

La prestigiosa serie de juegos de coches se apunta a la moda más cañera: ¡viva el "tuning"!

#### **™ DATOS DEL JUEGO**

- **▶** GAMECUBE
- **CARRERAS**
- > 21 DE NOVIEMBRE
- Compañía: EA BLACK BOX
- ► Origen del Juego: REINO UNIDO
- ldioma: CASTELLANO
- Jugadores: 1-2

#### **≥ ADEMÁS SABEMOS QUE**

El "tuning" se ha convertido en todo un fenómeno de masas. Cada vez hay más fans de esta nueva corriente (decorar/modificar los coches para convertirlos en objetos de deseo), que en el juego está muy bien reflejada.

Habrá licencias de todo tipo y máximo lujo. En total 20 coches de marcas "gordas" como Toyota, Chrysler, Mitsubishi, Volkswagen o Subaru. Y en cuestión de componentes, licencias de componentes BBS, MOMO, Koening...

#### **≥** ia disfrutarlo!

Doble puntazo de Need for Speed. Molará conducir sus coches, y molará aún más decorarlos y modificarlos.

EL TOYOTA SUPRA de inicio no sera éste, tan guapetón. Habrá que ganar carreras y conseguir puntos y dinero para "tunearlo" así de guay. Tú podrás elegir desde el color de las lunas hasta el tipo de pegatinas, el alerón o el color de las llantas y el motor.



asta ahora, la parte fuerte de los juegos de carreras era eso, correr con los coches. Pero en «NFS: Underground» tendremos algo

admirar. Porque serán nuestros coches, los que hemos puesto a punto nosotros, los protagonistas de la carrera. Hacer de un coche normal, de serie, otro diferente, único y espectacular, es lo que se conoce como "tuning", y será la base, el secreto del éxito del nuevo «NFS».

¿Has visto 'A todo Gas'?

El "tuning" será la gran aportación, pero no se sostendría en pie si el motor de juego no funcionara. Sin embargo, una vez que "customicemos" el coche vamos a encontrarnos con circuitos increiblemente reales y una genial sensación de conducción, lo que despejará cualquier duda sobre el motor. Eso si, las carreras siempre serán de noche. Por un lado mola, porque se verán efectos gráficos increibles como los reflejos de las luces en la carretera o los brillos del neón en la ciudad, pero por otro no pondrá las cosas fáciles a la hora de conducir. En cada circuito -todos urbanos, como en la película fetiche de los "tuneros"- habrá atajos, rutas alternativas, calles bloqueadas, de los





En carrera podemos conseguir puntos extra haciendo derrapes, evitando accidentes, y tambien nos daran más puntuación si nuestro "supertuning" les mola a los jueces.



Las carreras, siempre de noche, serán contra otros tres pilotos y con tráfico real. Presta atención, será muy facil despistarse con escenarios así de reales.



"FLIPING" CON EL "TUNING"

¡Cómo no! "Vestir" estos cochazos a nuestro antojo será todo un placer. Cambiar las llantas; modificar la carrocería con entradas de aire, alerones, faldones; pintar el coche con las tintas más modernas, incluso decorar las llantas o las piezas del motor. ¡Que empiece la fiesta! Que además todo será de la máxima calidad y con las mejores marcas.



¡Vaya efectos de luz! ¿Habeis visto qué descarga tan prodigiosa de neón, con brillos incluidos en la carretera?



En la vista interior la sensación de velocidad se multiplicará. ¿Qué nos decis de las llantas moradas de ese Eclipse?



Los coches se han cuidado al detalle. El modelado de serie es bestial, pero imolará más cuando lo "tuneemos" a tope!



Los circuitos presentarán caminos alternativos y atajos donde sacar ventaja a los rivales. Aqui, el Celica ha encontrado uno.

que tendremos que estar pendientes y reaccionar en décimas de segundo. Y no es que los tres pilotos rivales sean más rápidos, pero si que se conocen el circuito.

#### Y encima, buenos retos

El objetivo final es fabricarse el coche más guay y rápido. Será la clave del modo 'underground'. En él se plantearán distintos retos para pillar el dinero necesario. Puede ser ganar una carrera, pero también enfilar una recta cambiando de

marcha en el momento adecuado, o recorrer un circuito derrapando, o participar en un minicampeonato con distintas series. De inicio habrá 5 eventos con pocos dólares en juego, pero después se abrirán nuevos retos con más pasta y posibilidades de customizar el motor, poniendo cargas de hidrógeno, kits de reducción de peso... La conducción será muy arcade si no te entretienes en tocar las opciones, puesto que puedes quitar todas las ayudas que quieras. Igualmente será un bombazo.

LOS GOLPES Y ACCIDENTES SERÁN TAN ESPECTACULARES COMO LAS CARROCERÍAS. La cámara cambiará de enfoque y nos convertiremos en espectadores. Enseguida el coche volverá a su ser y nosotros seguiremos en carrera, aunque perdiendo tiempo. No sólo los choques, también los saltos y otras acciones espectaculares durante las carreras tomarán la misma vista exterior. ¡Qué flipe!



La historia de cómo Bilbo encontró el Anillo, en Cube

# THE HOBBIT

Ayuda a los enanos a recuperar su querido hogar, la montaña, y encuentra el poderoso Anillo Único.

#### **™ DATOS DEL JUEGO**

- **GAMECUBE**
- ► ACCIÓN-AVENTURA
- > 28 DE NOVIEMBRE
- Compañía: VIVENDI-SIERRA
- ► Equipo: INEVITABLE
- Origen del Juego: EE.UU.
- Jugadores: 1

#### ADEMÁS SABEMOS QUE...

El juego vendrá totalmente traducido al castellano, tanto textos como voces. Será de agradecer, ya que los diálogos serán constantes a lo largo de la aventura. Además, muchos personajes te indicarán nuevos objetivos y tareas a cumplir que te aportarán nuevas habilidades, así que deberás poner la oreja bien cerca para no perder detalle y enterarte de todo, todito, todo...

#### → AVENTURA DE LA BUENA

La mecánica será exactamente la misma que en «La Comunidad del Anillo»: dará más importancia a la aventura que a los combates. No en vano, ambos títulos son de Sierra



El sigilo será nuestra mejor arma. En el campamento de los "trolls", un movimiento en falso y te convertirás en su cena.



Cada vez que venzas a un enemigo, obtendrás unas gemas. Con ellas podrás aumentar tu capacidad vital y tus habilidades.



Laberintos, mazmorras, cavernas, bosques... Nos convertiremos en un hobbit "todoterreno", con tracción "a los dos pies".



Algunas situaciones serán tan peliagudas como ésta: Bilbo tendrá que superar este remolino para poder seguir adelante.

n plena fiebre de 'El Señor de los Anillos', Vivendi nos anuncia la llegada del juego que contará la historia de Bilbo, el tío de Frodo. El objetivo principal será recuperar el hogar de los enanos de las garras del dragón Smaug. Deberás recorrer peligrosos parajes y cumplir todo tipo de objetivos: desde vencer horribles trolls, hasta ayudar a tus compañeros de equipo a encontrar objetos.

#### Chico habilidoso

Bilbo será capaz de mejorar sus habilidades, dependiendo de los

BILBO BOLSON. Es el protagonista de la historia. Además de realizar cantidad de acciones, como saltar, luchar, o deslizarse por barrancos, mostrará expresividad casi real en el rostro. pergaminos y joyas recogidas en cada una de las fases. Estas, por cierto, estarán plagadas de enemigos de todo tipo (plantas asesinas, feroces lobos, jefazos finales...), y todos la tomarán contigo. Para salir con buen pie y superar todos los obstáculos, el juego contará con un control sencillo e intuitivo y una muy docil camara. Además, el sistema de combate será parecido al de nuestro querido «Zelda», y podremos fijar al enemigo para luego atizarle. Aparte de la gran cantidad de sonidos ambientales, podrás disfrutar de una banda sonora digna de una película. Y lo más llamativo del juego será su cuidadisimo apartado técnico. que promete unas animaciones "de fliparla". Sin duda alguna, este juego va a hacer las delicias de grandes, pequeños y, cómo no, "medianos".



#### ¡ÉCHAME UNA LLAVE, CHAVAL!

Habrá cofres repartidos por los escenarios, todos ellos plagados de tesoros y objetos interesantes. La mecánica para abrirlos será sencilla: pulsar el botón "A" justo cuando se ilumine la zona verde. Dependiendo de lo "jugoso" que sea el contenido, abrir el cofre costará más o menos. A no ser que tengas una llave, claro.







Soldado, bienvenido al paraíso.

Defiende tu vida a bordo del USS California mientras el buque se desintegra a tu alrededor. Si eres capas de sobrevivir, te embarcaras en una serie de pesadillas encadenadas que te llevaran de isla en isla desde Guadalcanal a Filipinas.







### El snowboard se va a poner muy de moda

# SSX 3

La nueva temporada de SSX llegará cargada de novedades. ¿Tenéis ganas de pillar la tabla?

#### **≥ DATOS DEL JUEGO**

- **▶** GAMECUBE
- **► SNOWBOARD**
- **▶ NOVIEMBRE**
- Compañía: EA SPORTS
- ► Equipo: EA SPORTS
- Origen del Juego: CANADÁ
- Jugadores: 1-2

#### **Y ADEMÁS SABEMOS QUE**

Cada personaje hablará en su propio idioma, pero los textos y la voz del "dj" estarán en un bien doblado castellano. Además, la banda sonora contará con grupos de auténtico lujo. Si accedes a la web oficial del juego (www.easports.com) podrás ver mapas, videos, fotografías, y descargar todo tipo de material del juego.

#### GARANTÍA DE ÉXITO

Menuda pinta, ¡eh! Por variedad, duración, calidad y diversión, promete ser de lo mejorcito en snow de tu GC.

muchacha de

parte de los

coletas formará

snowboarders del

tendrá su propio

juego. Cada uno de los 10 participantes



Los saltos al vacio serán una constante. Podrás aprovecharlos para hacer todos los "tricks", pero recuerda: hay que caer bien.



Algunos escenarios, como este "tube pipe", son ideales para probar un nuevo "combo" y sacar un buen puñado de puntos.



Cuando juegues con un amigo podreis elegir cada uno vuestros atajos, y así demostrar quién conoce mejor cada escenario.



En algunas zonas podrás disfrutar de efectos climáticos como esta espesa niebla, causante de algún que otro "arbolazo".

a opción más novedosa en esta entrega llega en forma de "exploración montañil". Comenzarás el descenso por la zona que tú elijas, y decidirás el recorrido que vas a seguir en todo momento. Según el camino elegido, participarás en diferentes retos, carreras, etc., que te aportarán una buena suma de dinero (si los ganas, claro), para gastar en la tienda; allí podrás comprar nuevo equipo y mejorar las habilidades de tu personaje. Y ya que hablamos de personajes, decir que sus animaciones han sido cuidadas al máximo para ofrecerte una sensación de realismo total tanto en el descenso como a la hora de realizar los "tricks" y movimientos especiales.

#### Mueve tu co-co...dazo

Para que luego digan que en el deporte no hay estrés, los rivales te obsequiarán con un delicado "toque de codo" si te cruzas en su camino o les superas en puntos. Esto no será un problema, ya que te adaptarás al control enseguida. Podrás realizar largos y sustanciosos "combos", y así convertirte en el rey de las montañas. (habrá tres, cada una con montón de ítems, zonas y desafíos). El juego dará de sí, y más si tienes otro mando para "multijueguear".



#### ¡SACA UNA FOTO POR ZEUS!

Los escenarios están plagados de detalles. Los árboles nevados, las piedras en medio del camino (que hacen bastante "pupa", por cierto), los efectos climáticos como el viento, la nieve... Todo contribuira a crear gran sensación de realismo y una atmósfera ideal para disfrutar al máximo, y sacar alguna fotillo.

# PREPARA TU ARTILLERÍA!







# EL MEJOR JUEGO DEL AÑO VIENE PISANDO FUERTE.

Advance Wars 2 ha pasado por encima a todos los juegos rivales, convirtiéndose en el mejor juego para portátiles en el pasado ECTS.

Ahora la batalla continua en tu Game Boy Advance. Con Advance Wars 2, la estrategia que elijas, será la que marque la diferencia entre ganar o perder. Despliega tus tropas sobre el enemigo y aplasta a tus rivales. ¡Esta es tu guerra!

ADVANCE WARS 2: BLACK HOLE RISING Sólo para Game Boy Advance y Game Boy Advance SP.



# PREVIEW

La serie de televisión, pronto en tu consola

# WALLACE & GROMIT

Estos dos simpáticos personajes protagonizarán una aventura de plataformas muy "animada".

# **™ DATOS DEL JUEGO**

- **▶** GAMECUBE
- **PLATAFORMAS**
- > 24 DE OCTUBRE
- Compañía: BAM!
- ► Equipo: FRONTIER
- ▶ Origen del Juego: INGLATERRA
- Jugadores: 1

# ▲ ADEMÁS SABEMOS QUE

▶ El juego se basa en una famosa serie de animación británica. Sus creadores, Aarmand, son también los "papás" de 'The Chicken Run', y han colaborado con Frontier a la hora de crear todo el artwork del juego.

Tiene humor pero también alta tecnología: polígonos texturados, mipmapping, luz en tiempo real...

### COMO EN LA SERIE

Si sois fans de estos dos tipos, el juego os molará todo, más aún si sabéis que estará doblado a castellano.



Los escenarios lucirán muy guays; con cantidad de detalles y zonas por explorar. Casi como la serie de animación.



Aunque sean peligrosos, los enemigos (como esos pinguinos de la foto) aportarán el toque de humor característico.



Para rescatar a los animales habrá que resolver varios puzzles; y para superarlos, deberás demostrar toda tu habilidad.



El agua invita a bañarse, tal como hace Gromit en la foto. Pero será más por higiene que para conseguir ítems, vidas o...

I pingüino Feathers ha raptado a las crías de los animales del zoo, para obligar a sus papás a que trabajen para él fabricando joyas.

Wallace y Gromit tienen amigos entre los chantajeados, así que se han colado en el zoo con la intención de darle una tunda al pingüino ése.

## Aventura animada

Para llegar a él tendrán que explorar (en los 7 niveles 3D) y colaborar. Gromit, el perro, pondrá la astucia y una

EL CHAPUZAS. Aunque en el juego controlaremos a Gromit, colaborar con Wallace será fundamental para resolver los puzzles y abrir nuevas zonas. El tío es una manitas cuando se trata de reparar máquinas, y aqui hará mucha falta...

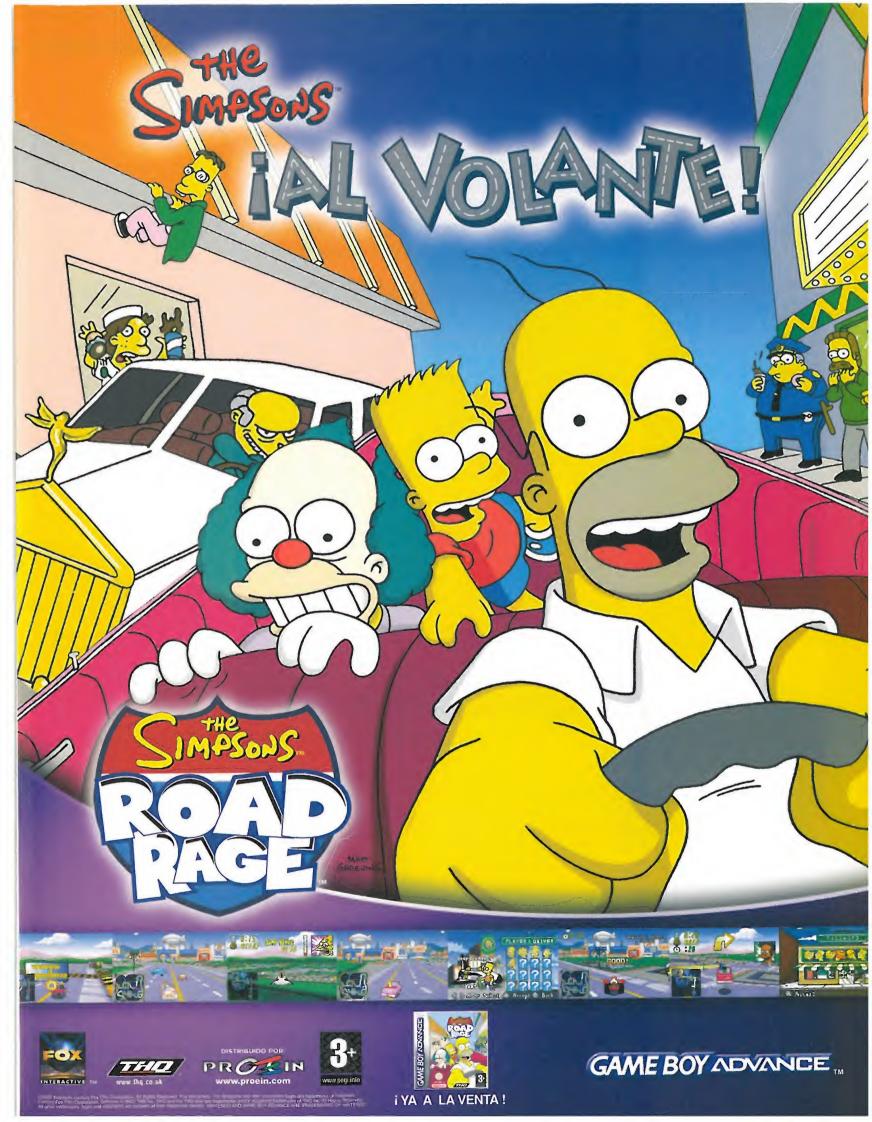
tonelada de movimientos: saltar, nadar, usar objetos, acrobacias e incluso disparar una útil pistola de bananas. Y Wallace, el del jersey "horterilla", se encargará de arreglar los diversos "cachivaches" repartidos por los escenarios. O sea que la mecánica será del estilo "plataformas nintendo", o sea buscar ítems, cascar enemigos, aprovechar los movimientos para alcanzar zonas y objetos... Y por supuesto completar misiones (18, fíjate) y minijuegos (se pueden contar hasta 12).

Pero la gracia no estará solo en la jugabilidad, sobre todo a la vista del aspecto del juego. Será casi como si estuviésemos viendo un episodio de la serie, con un genial nivel de detalle para los personajes, que simulan la "plastilina" de su origen, y un buen trabajo en los escenarios.



# ESTE PERRO HACE DE TODO

Gromit es un perro increiblemente hábil; podrá nadar por las aguas más peligrosas, realizar los saltos más ajustados, resolver los puzzles más complicados y hasta ayudar a su propio amo a reparar complicadas máquinas. Si es que más que un muñeco de plastilina, parece un robot de cocina multifunción ¿verdad?



# PREVIEW

¿Un cómic?, ¿una película?... ¡Un juego!

Una intrigante trama y viñetas en movimiento son los ingredientes de este nuevo shooter subjetivo.

# **™** DATOS DEL JUEGO

- **▶** GAMECUBE
- ► SHOOT'EM UP SUBJETIVO
- ► 13 DE NOVIEMBRE
- Compañía: UBISOFT
- ► Equipo: UBISOFT PARÍS
- Origen del Juego: FRANCIA
- Jugadores: 1-4

# ADEMÁS SABEMOS QUE.

«XIII» se basa en un exitoso cómic en Francia cuyos autores, Jean Van Hamme y William Vance, participaron en el desarrollo del juego. «XIII» se basa en los acontecimientos de los cinco primeros volúmenes, y hay quince.

Para mover dibujos y polígonos se ha utilizado el motor de uno de los "shoot'em up" más populares de todos los tiempos: el mítico «Unreal II».

### > PIONERO

«XIII» va a ser el primer "shooter" subjetivo en "cel shading".



Al principio tendremos que buscarnos la vida y defendernos con lo que sea, aunque pronto encontraremos armas de fuego.



Además de las voces, podremos leer lo que nos cuenten los personajes en estos bocadillos, todo en perfecto castellano.



El contenido del juego sera fuertecillo. Pero las escenas, aunque crudas, resultarán siempre espectaculares.



Los programadores quisieron hacer algo diferente del estilo realista de otros shooters. ¡Y parece que han acertado!

i las buenas peliculas de animación fuesen jugables, serian muy parecidas a «XIII». Su punto de partida es ya de cine: un crudo y enrevesado argumento que nos situará en la piel de un "pobre diablo" con amnesia que descubrirá que está implicado en el asesinato del presidente de EE.UU. Aunque lo más "peliculero" será su estilo gráfico, que llevará mucho más allá del "cel shading" el parecido con los cómics. Esto lo decimos porque muchas de las

> NÚMERO XIII. A lo largo de 37 episodios, este hombre deberá descubrir la conspiración que se urdió para liquidar al presidente de USA. Pero para ello, antes tendrá que recuperar su memoria.

acciones que no veamos aparecerán en pequeñas viñetas superpuestas a la pantalla principal. Pero además de las novedades gráficas, este «XIII» tendrà más cosas que ofrecer...

### **Armamento interactivo**

Por ejemplo, una buena variedad de "elementos" con los que defenderse. Si no hay armas, nada como botellas, ceniceros (no es broma), sillas... para liquidar a los enemigos. Y que conste que no será siempre salir del paso a base de tiros, el juego tendrá también sus puzzles, que le darán el toque aventurero que el argumento pedía a gritos. La última "adquisición" es un modo multijugador que romperá moldes: ¡¡el primer multiplayer que veremos en un shooter hecho con "cel shading"!! ¿Conocéis algo más interesante? ¡Habrá que probarlo!



# ¿QUE ESTARÁ PASANDO ALLÍ?

En «XIII» jamás nos haremos esta pregunta. Muchas acciones serán mostradas en pequeñas viñetas y en tiempo real. Por ejemplo: un enemigo nos dispara desde un acantilado en el quinto pimiento, le alcanzamos con la pistola, y otra cámara nos muestra su caída en primer plano. Un cómic.



# Definición de velocidad





Velocidad, espacio recomdo en la unidad de tiempo F-Zero GX: compite en 20 circuitos que desafian la gravedad a velocidades asombrosas















# PREVIEW

Hay otra forma de hacerse con todos

# POKÉMON PINBALL

¿Quieres capturar todos los Pokémon de Rubí y Zafiro sin combatir? Entonces usa tu habilidad.

# **≥ DATOS DEL JUEGO**

- **GAME BOY ADVANCE**
- **▶ PINBALL**
- > 7 DE NOVIEMBRE
- Compañía: NINTENDO
- Equipo de desarrollo: JUPITER
- Origen del Juego: JAPÓN
- Jugadores: 1

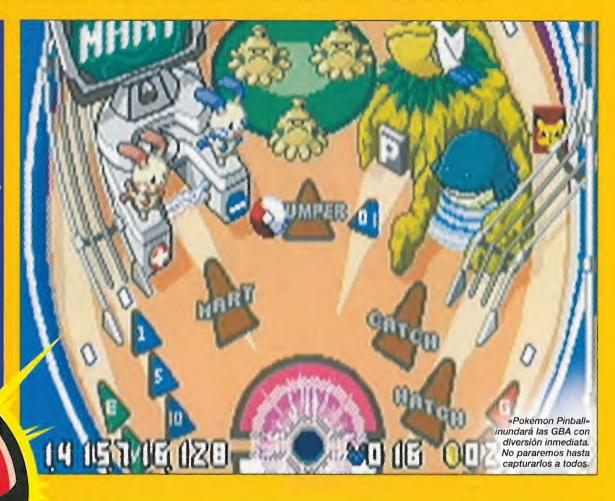
42 NINTENDO

# → ADEMÁS SABEMOS QUE

Los desarrolladores, Jupiter, son la misma gente que hace 5 años se ocupó del software de la Game Boy Camera. Sí, ese meritorio cacharrete que, conectado a la antigua Game Boy, capturaba imágenes. Flipaba uno, ¿eh?

# 😕 ILO MISMO 8 QUE 80!

Para Pokémon Pinball no habrá edades. Esto enganchará a cualquiera.



esde que en 1947 le dio a un señor por ponerle flippers a una tabla que servía para "tirar una bola desde arriba y a ver qué pasa", la cosa ha ido evolucionando. Después de "maquear" las tablas con dibujos, marcadores electrónicos y eso, se pasó, de hacer las historias en acero y caucho a

PIKACHU Y PICHU. EI Pokémon más famoso y su preevolución unirán fuerzas (y descargas) en «Pokémon Pinball Rubi y Zafiro». simularlas en una pantalla de vídeo. Y en 2000 les dio por probar, en esto de "tirar una bola y a ver qué pasa pero en vídeo", adivina a quiénes... ¡pues sí, a los mismísimos Pokémon!

## :Mi madre!

¡Tu madre y todo el que lo pillase! Si metias ese cartucho en tu Game Boy Color y la dejabas encima de una mesa para ir a por el pan, mismo, tocaba despedirse de la portátil durante horas porque te la quitaba el primero que pasase para echarse una partidita. Era un ejemplo a seguir por adicción y jugabilidad que, sin dejar atrás el mundo de los Pokémon, proporcionaba un tipo de diversión simple, directa e inmediata: la de un pinball. Exactamente la misma que nos traerá, tres años después, "el

segundo advenimiento" del loado
«Pokémon Pinball». Esta vez, con los
Pokémon de las últimas versiones
disponibles, viajando por el mundo
de Hoenn en lugar de Kanto, y
aprovechando la superior tecnología
de los 32 bits de Advance, que para
algo están. Gracias a nuestra GBA
podremos ver animaciones de lujo,
escuchar el sonidillo que hace
cada Pokémon al salir en la
pantalla, asistir a efectos gráficos
inesperados, como transparencias y
reflejos... Vamos, que valdrá su peso
en rubies y zafiros.

### Dos joyas en una

A todos nos ha dado la fiebre de recolectar Pokémon con los RPG de Advance, Rubí y Zafiro. Y nos hemos comprado la edición Rubí, o la Zafiro, pero con "Pokémon Pinball" no hará



Todos los entresijos tipicos de un pinball serán presentados por medio de imágenes Pokémon. De momento, la bola será una Pokéball, y Pikachu el "salvabolas".



Los minijuegos de bonus darán un toque de frescura a las largas sesiones de las mesas principales. Sobre todo éste, donde todo es agua, hielo, Sealeo y Spheal.



# TEMBLAD, GAME BOY PLAYERS...

Porque «Pokémon Pinball Rubí y Zafiro» conservará la opción rumble que tanto gustó en GBC. En aquella versión era el propio cartucho el que se "remeneaba", movía la GBC, los dedos, las gafas y todo. Pero, para Advance, se aprovechará la existencia del periférico de Cube, Game Boy Player, para que sea el mando de Cube el que tiemble mientras juegas en tu televisor, sentadito en el sofá.



¡Que si, también habrá que hacerlos evolucionar, claro! ¿Cómo? Pues cogiendo los ítems de experiencia antes de que se acabe el tie... ¡ARGH! ¡Sólo quedan 5 segundos!



El pobre Nuzleaf hará de puente en una de las rampas de la mesa Rubi.



También se puede viajar de un pueblo a otro. Illumise será quien lo muestre.

# Con «Pokémon Pinball Rubí y Zafiro» la captura de Pokémon dependerá de nuestra habilidad. ¿Estrategias? Las habrá, pero no para el combate, sólo para mantener la bola en juego.

falta comprarse dos cartuchos para tener todos los Pokémon. Antes de comenzar se nos dará a elegir entre dos mesas: Rubí o Zafiro. En cada una de ellas encontraremos los mismos Pokémon que en su correspondiente edición del RPG, así que será ineludible desarrollar un control total en ambas mesas para conseguir capturar a todos los nuevos Pokémon. ¿Que cómo se capturarán? Bueno, ya te lo puedes imaginar. Si la pokéball pasa dos o tres veces por una rampa, se abrirá una cosa en forma de Pokémon. Si cuelas la bola en el Pokémon receptivo, se iniciará el proceso de captura. Y para capturar, primero deberás sacar de la sombra al

Pokémon en cuestión, golpeando bumpers, y después... después liarte a "pokéballazos" con él hasta que la pokéball se abra y lo capture, mostrando un efecto gráfico clavado al de los dibujos de la serie de TV.

### ¡No me expliques más!

Pues habrá más, así que, a explicar.

Tres mini-pruebas por mesa a modo de fases de bonus, que aunque simples, se saldrán bastante de la mecánica de las mesas: hacer canasta con Spheal, ganar a Rayquaza y sus vendavales, limpiar el cementerio de Duskull... Además podrás intercambiar Pokémon por cable, si es que no consigues capturar los más de 200 Pokémon.

# **IPREMIO PARA EL "POKÉBALLERO"!**

LA ESENCIA DE LOS PINBALL, PERO CON PREMIOS EXCLUSIVOS DE POKÉMON. El azar, la causa por la que se queda uno pegado a muchos "juegos tontos" como el propio pinball, será quien determine nuestro devenir en el evento más buscado del cartucho "el bujero las cosinas", que lo llama un primo de la Mari. En él nos podrá salir desde un "gran premio" de 100 rastreros puntos, hasta... juna bola extral Brindará constante emoción.



Entonces habremos abierto "lo que es el bujero" donde meter la bola.



Primero habrá que encender las letras que activan el agujero.



Una vez dentro, tendrás que parar el rodillo de premios. ¡Mucha suerte!

# PREVIEW

Príncipe de los puzzles, Rey de las plataformas

# PRINCE OF PERSIA

Coge el disfraz de príncipe y prepárate a vivir la mejor aventura en el palacio de las 1001 noches.

# **→ DATOS DEL JUEGO**

- **▶** GAME BOY ADVANCE
- ► PLATAFORMAS + PUZZLES
- **▶ NOVIEMBRE**
- Compañía: UBI SOFT
- Equipo: UBI MONTREAL
- Origen del Juego: CANADÁ
- Jugadores: 1

44 NINTENDO ACCIÓN Nº 132

# **→ ADEMÁS SABEMOS QUE**

La versión GBA se ha desarrollado en el estudio de Ubi Montreal donde también se han diseñado el resto de versiones. ¿Que si lo tendrernos en GameCube? Lo veremos en el 2004...

Hay «Prince of Persia» en Super Nintendo (2), en GB y GBC. Pero este

# Nintendo (2), en GB y GBC. Pero este «PoP» no será una secuela de éstos.

➤ MUY ATRACTIVO

La mecánica y el ritmo de juego
os atraparán. Si os gustan los saltos
con inteligencia, deberíais probar esto.



a conquista de aquel palacio no podía traer nada bueno, ¿verdad, principe? Cuando encontraste aquella vasija misteriosa con arena de no sé qué, nunca pensaste que estabas a punto de provocar una catástrofe. Al llegar a tu hogar liberaste la fuerza de las Arenas del Tiempo y todos los que te rodeaban quedaron convertidos en

EL PRINCIPE. Un buen partido. Noble, acróbata, dinámico, alto y con pelas. Pero aquí no le va a servir de mucho el dinero, sino más bien su capacidad para ir ganando habilidades y poder.

bestias, zombis, y el palacio se cubrió de tinieblas. Ahora te toca arreglarlo, chico. Pero no pongas esa cara porque todo va a estar a tu favor. Además de tu porte atlético y ágil cual deportista olímpico, has recibido grandes poderes extra en forma de increíbles animaciones, medallas con secretos ocultos y una daga que esconde el secreto de retroceder en el tiempo. ¿Listo para plataformear?

### El rev de los clásicos

Prince of Persia... ¿de qué me suena a mi eso? Pues verás, en 1989 un juego protagonizado por un joven príncipe entusiasmó a todo quisque usuario de PC. En 14 años le ha dado tiempo a lucirse en todas las consolas, y ahora se "replanta" en Game Boy con una serie de extras jugables y técnicos que nos van a

situar frente a un juego nuevo. De modo que, conocida la historia, centrémonos en lo que hay delante.

La magia de «Prince of Persia» es seguir avanzando. El laberinto de palacio exigirá saltos continuos y muchos puzzles que resolver. Puertas que habrá que desbloquear combinando interruptores, eliminando enemigos estratégicos o alcanzando lugares ¿imposibles? El desarrollo de la acción incluirá perderse, liarse, alegrarse, caerse, morirse y también localizar pergaminos secretos con los idems para ampliar nuestra gama de movimientos. Serà el quid de la cuestión. Al mejorar nuestras habilidades: rebotar entre muros, caminar por las paredes, doble salto, rodar por el suelo... conseguiremos acceder a plataformas y puertas que no sabiamos o no podíamos. Pero



La mecánica de la acción será muy variada, y tan pronto nos encontraremos dando saltos como haciendo acrobacias, luchando o... tratando de desbloquear puertas.



Pese a sus habilidades, el Principe no lo tendrá facil. Los medallones de fuego, las columnas que resbalan, plataformas que aparecen y desaparecen... no, nada fácil.

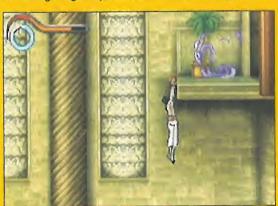


ESTE PRÍNCIPE ES UN ACRÓBATA

Y está bien preparado. Corre, salta, escala, se descuelga, pelea, es habil y rápido, y además va adquiriendo poderes extra a medida que cogemos pergaminos: salto con rebote, correr por las paredes, doble salto mortal con tirabuzón... No, tomadlo en serio porque necesitaremos de todas las habilidades principescas para avanzar por el laberíntico palacio.



Podremos rellenar la daga del tiempo (y asi poder retroceder cuando algo salga mal), eliminando a ciertos enemigos.



Ese "chisporroteo" morado anuncia que habéis desbloqueado una puerta. Haz subir al principe y pasarás de escenario.



Cuando encontremos a Farah, podréis decir adiós al Príncipe y hacer que ella tome el control. Os molará su arco.



tendréis que pulsar para que se abra otra puertecita...

habra que aplicar intuición, en todo caso, y a veces paciencia para, por ejemplo, saber que hay que atravesar esa puerta de ahí siendo invisible...

Lo realmente increible es que el juego nos dará la oportunidad de dominar el poder del tiempo. La daga maestra permitirá "rebobinar" una acción desafortunada para impedir el desastre. Cuando nos pasemos de largo o demos un traspies, bastará presionar L para rebobinar, como en un vídeo, hasta el punto de partida. Siempre que tengas la barra de energia (la del tiempo, azul) llena. Y si es tan guay, ¿porqué no han puesto esto en otros juegos? Bueno, a lo mejor porque aquí nos caeremos más... Entre esquivar los medallones de fuego, las estatuas ardientes, las columnas que resbalan, los pinchos... y abrir las puertas cerradas, burlar a los pájaros y otros enemigos más abultados, explorar hasta el último milimetro el palacio en busca de pergaminos y medallas; con todo eso, quién no iba a necesitar una buena marcha atrás...

SI OS EQUIVOCÁIS, NO PASA MADA. El principe tiene el secreto del tiempo. Puede retroceder, arrepentirse, rebobinar un mal salto, un despiste. Qué magia más potente, Bastará un simple botón para que la secuencia de juego se rebobine como en un vídeo. Justo hasta dónde hemos empezado, o hasta donde la energía de la daga nos permita. Claro, el poder no será ilimitado. Tendrás que alimentarlo.



Tu Game Boy te va a despeinar

# TOP GEAR RALLY

No serán coches reales ni tramos oficiales, pero su brillante motor de juego lo compensará todo.

# **→ DATOS DEL JUEGO**

- **GAME BOY ADVANCE**
- **▶ CARRERAS**
- > 7 DE NOVIEMBRE
- Compañía: KEMCO
- ► Equipo: TANTALUS INTERACTIVE
- Origen del Juego: AUSTRALIA
- Jugadores: 1-2

# ▲ ADEMÁS SABEMOS QUE...

- El juego estrena un motor llamado CRIS, diseñado por Tantalus, que proporciona un paso de imágenes de 30 fps. Una sensación de velocidad inigualable para coches que se han construido con 200 polígonos y que despliegan efectos de luz en tiempo real. Un "pedazo" motor, vamos.
- Se va a crear una página en internet donde podremos introducir nuestros records y ganar interesantes extras. Os contaremos cómo funciona en cuanto Kemco la ponga en marcha.

# **™** SUPER REALISTA

➤ Va a ser toda una experiencia ponernos a sus mandos. Conducción realista y físicas hípercuidadas, Flipante.

LAS ESCUDERIAS de los 11
coches en juego no son oficiales,
no te sonará su nombre, pero
tampoco va a importar mucho. No
sólo porque su "look" será muy
parecido a modelos reales, sino
porque además se comportarán
como si fueran de verdad.



Las pistas, anchas pero llenas de obstáculos. Un choque innecesario puede hacernos perder mucho tiempo.



En el modo carrera rápida, tendremos que ir superando controles de tiempo durante la carrera. Si no llegamos, adiós.



En el campeonato participaremos en diferentes rallys. Nuestra pericia hará que cambiemos de categoría y también de coche.



El control será muy realista. Tendremos que controlar las derrapadas y el contravolante como hacen los maestros.

esde sus inicios, esta saga de juegos de rally se ha distinguido por su apuesta por la avanzada tecnología y su obsesión por la conducción realista. Fue así en SNES y en N64, y ahora llega a Game Boy con la misma idea revolucionaria.

Coches de "verdad"

El nuevo «TGR» pondrá en juego coches poligonales en entornos realistas al máximo. Aunque el aspecto gráfico será lo primero que nos entre por los ojos, lo más prometedor será en realidad el manejo de los coches. Y no porque nos vaya a poner

porque nos vaya a poner las cosas fáciles, sino porque se hará cargo de las

mismas condiciones en que funciona un coche de rally en una carrera de verdad. Influirán el peso, la situación de la pista, el desgaste de los neumáticos, nuestra capacidad de control. Todo saltará en cada curva, en cada pendiente, para recordarnos que estamos ante una experiencia completamente nueva en juegos de coches. Claro que si esto no lo hace suficientemente atractivo, pensad que mover 200 poligonos renderizados por coche, aplicando efectos de luz en tiempo real, reflejos, humo, barro. partículas, a la velocidad que lo hemos visto, requiere de un dominio magistral de la máquina. Y encima los modos de juego prometen un campeonato genial, con opción para configurar los coches, y un desafío a dos con cable link. ¡Qué más da que los coches no sean oficiales!



# AQUÍ, PILOTANDO EN LA NIEVE

A lo largo de los 80 tramos de juego vamos a encontrar muchos tipos de superficie. Conducir sobre nieve, asfalto, o lloviendo, será cada vez una experiencia única. Para no perder tiempo, lo mejor es que antes de cada tramo elijáis lo que convenga en el menú de configuración del coche.



# SENORIOS ANILLOS EL RETORNO DEL REY

Dive sa pesícula. Sé es héroe. Noviembre 2003



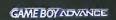




PlayStation 2











Challenge Everything
www.fordoftsjerings.ca.com

CONCURSO

# JUEGA CON LA DEMO REBEL STRIKE»

TAR WARS

THE ROGUE SQUADRON III

ji Tenemos 200 demos jugables de «Rebel Strike» esperando a que las probéis en vuestras GameCube!! Una exclusiva como ésta no podéis dejarla pasar. ¡¿Queréis llevaros una?!

Para participar en este mega concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo la palabra: rebel

# Regalamos Demos jugables de Rebel Strike

# El disco demo incluye:

- 🍅 El nivel de Hoth, para que sepas cómo se las gasta «Rebel Strike».
- O Un espectacular tráiler del juego, que te va a dejar sin habla.
- un despliegue con las mejores 💇 Imágenes de desarrollo del Juego.
- 🍑 Y lo mejor, el juego «Star Wars» de recreativa, diseñado por Atari en 1982. Todo un clásico de las "coin op" que vas a poder revivir en exclusiva con esta demo jugable.



"Le informamos que los datos de las personas gunadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo'

### **BASES DEL CONCURSO**

- 1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
- 2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena
- 3. Los premios no serán canjeables por dinero
- 4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
- 5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
- 6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
- 7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de noviembre de 2003

LucarArts and the LucasArts logo are trademirks of Lucarfilm Ltd. The Factor 5 logo is a trademark of Factor 5 LLC © 2003 Lucarfilm Entertainment Company Ltd or Lucarfilm Ltd. & TM as indicated. All rights renerved NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO







### MOVIGALAXU.com INTENEMOS TODOS LOS JUEGOS, TONOS

ENVÍA UHESPACIO AL PON EL TONO QUE
SIEMPRE HAS QUERDO EN TU MOVIL
PARA LA BÚSQUEDA

Envil	2 un especio 2 de 10 llama al 22 del codigo 7494 806 52 61 40
83599 83604 82652	LOCA MALENA GRACIA
81690 83584 83796	
80025	THE SIMPSONS THEME
80726 80277	NO WOMAN NO CRY NOTHING ELSE MATTERS METALLICA
83188 80017	MISSION IMPOSSIBLE FILM
80056 80002 80269	LOSE YOURSELF EMINEM
81684 80043	MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
80001	IN DA CLUB 50 CENT VEN VEN VEN SEX BOMB
82172 80093	
83228 80096 82004	PULP FICTION FILM
80293 82835	ITS MY LIFE BON JOVI
83658 83662	STAR WARS JOHN WILLIAMS
80298 83655 83578	MASTER OF PUPPETS THUNDERS TRUCK HASIENDO EL AMOR  METALLICA ACDC DINIO
83578 83675 83580	FLIGHT 673 DJ TIESTO
80472 83797	EVERY BREATH YOU TAKE MAS QUE NADA THE POLICE TANGA GIRLS
80065 83290	FRIENDS SIN MIEDO A NADA ALEX URAGO & AMAIA
80174 80143	THE X FILES THEME THEME
83598 83585 80045	LIBERTINE KATE RYAN
82124	ATLETICO DE MADRID MIMNO GEICIAL
83642 81687	NO TE ESCAPARAS HOMBRES G
80642 82284	COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES
83650 82440 81691	DIME BETH
83607 81686	BESA MI PIEL NATALIA
81685 82935	TU ES FOUTU IN-GRID NOCHES DE BOHEMIA NAVAJITA PLATEA
80024 82361	CHIHUAHUA DJ BOBO
83850 81689 80406	ROSAS Y ESPINAS DAVID BISBAL
82430 80041	DEVUÉLVEME LA VIDA ANTONIO OROZCO HEAVEN DJ SAMMY FEAT, YARON
83667 80108	JOGI PANJABI MC THEME
83844 80029 83806	JENNY FROM THE BLOCK JENIFER LOPEZ
83856 82813	20 DE ENERO LA OREJA DE VAN GOGH
83653 82605 83808	ALL THE THINGS SHE SAID ES UNA LATA EL TRABAJAR HIMNO DE ESPAÑA  TATU LUIS AGUILE HIMNO
83605 80336	VIVA LA NOCHE AINOHA
82436 80217 80012	DÍGALE DAVID BISBAL I CAN'T GET NO SATISFACTION ROLLING S.
80554	ONE MORE TIME DAFT PUNK
80197 80062 82380	IN THE END LINKIN PARK
83849 83654	MOLINOS DE VIENTO MAGO DE OZ JUST CANT GET ENOUGH DEPECHE MODE
83297 83601	UN EMOZIONE PER SEMPRE E. RAMAZZOTTI
80321 83641 80137	UNFORGIVEN METALLICA CALAVERA SEGURIDAD SOCIAL ENTER SANDMAN METALLICA
82123 83847	
83649 83786	BUSINESS EMINEM DESENCHANTEE KATE RYAN
81664 82740	MALDITO DUENDE HÉROES DEL SILENCIO
83845 83619 83666	
80073	NO GOOD FOR ME THE PROGIDY FILM
80067	BELISSIMA DJ QUICKSILVER CHANGES 2PAC
83586 80051 83661	SOMEWHERE I BELONG LINKING PARK TOP GUN AXEL F 2003 DJ MURPHY BROWN
80078 80131	BILLY JEAN MICHAEL JACKSON BUFFY THE VAMPIRE SLAYER THEME
80285	CHARLIE'S ANGELS THEME
82886 80091	NI MÁS, NI MENOS 20TH CENTURY FOX
83820 83680 83651	HIPNOTIZADAS IT JUST WONT DO SPANISH  LUNAE TIM DELUXE CRAIG DAVID
80498 83394	THE PHANTOM OF THE OPERA TODA LA NOCHE EN LA CALLE AMARAL
82364 80478	CRAZY AEROSMITH
80158 83821 83657	RING RING SACRAMENT START ME UP ROLLING STONES
83591 82000	U MAKE ME WANNA A BAILAR CANTORES DE HISPALIS
82092 80023	AMOR AMOR AMOR AUSTIN POWERS LUIS MIGUEL THEME
83638 80239	EYES OF THE TRUTH (MATRIX R) ENIGMA EUROPE LA ABEJA MAYA TELEVISIÓN
83834 83635 82190	QUE VUELVA YA GEORGIE DAN C. CANALLA BETIS
	7.5









1011

D. 4.



Eland 1012

1008

1015

RATHERINSIN

tu mòvil en una consola!!!



RAYMAN

Pro vyg

1018

1

1016

1007

RAINDOWSEX

W 2

1009

1004 

CLUSTER PIRATE 1002







B-MAN 107159

RAVEN 1085





M-FUT 111582





BETRIS 111561



1013



BUBBLE 107688



Ø.









CASINO 1019











FOOTRIX 107689





















LLAMA AL 806 52 61 43

ITALIANJOB

ON JOB

O ENVIR UN SMS

MJ44 ► 7494



סדק-סחנ סדק-סחנ

8 8

0 8 a

XMEN2



**ITALIAN JOB** 

S. T. C.



cod WILD



TRAVELS

MouneRG



Commo

and ELDER

MOBILERC

god RC





TRAGAPERRAS

cod SLOTS

MASINO CASINO

ROULETTE

and ROU CASINO CASINO





ENVIA

C

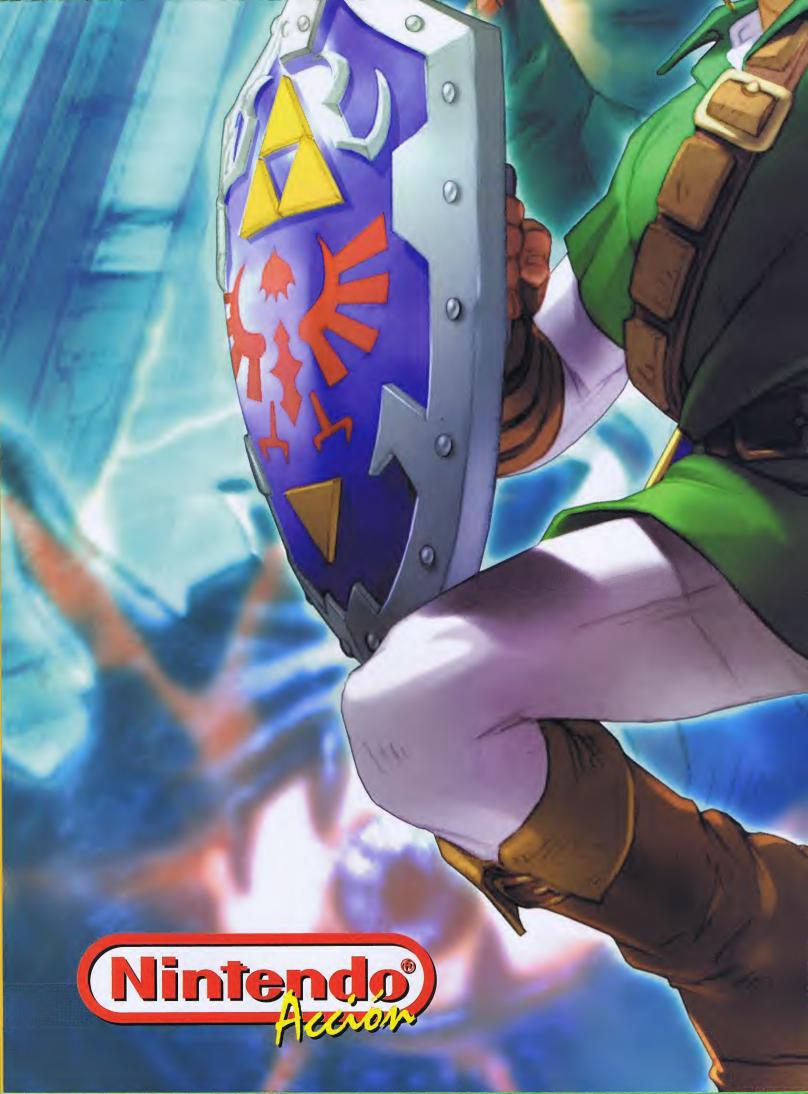




IN TERRES ALQUING DUCKFRINCIA FARA NUTESTRO PROXINO NUMEROP : ENVIA PEDIDO : ESPRCIO : UNA DESCRIPCIÓN DE LO QUE QUICRES AL 7394. The series LES THE THE NUMERO BASE AND A THE SERIES AND A THE S

MLD DALL PALL

-





# NTERIO POKÉMON





# (Nintendo

pokemon.nintendo.es



# MONTE PÍRICO





A este lugar vienen los habitantes de Hoenn para presentar sus respetos a los Pokémon que ya no están con nosotros. No olvides echar un vistazo a cada una de las plantas porque aquí encontrarás un incienso muy especial.

# CUEVA CARDUMEN





SÓTANO 1 SALA 2

iCurioso lugar! Con la marea alta podrás acceder a ciertas zonas pero, si llegas con marea baja, tendrás acceso a lugares distintos. Un secreto: entre la marea alta y la baja hay seis horas de diferencia.











# **RUTA 121**

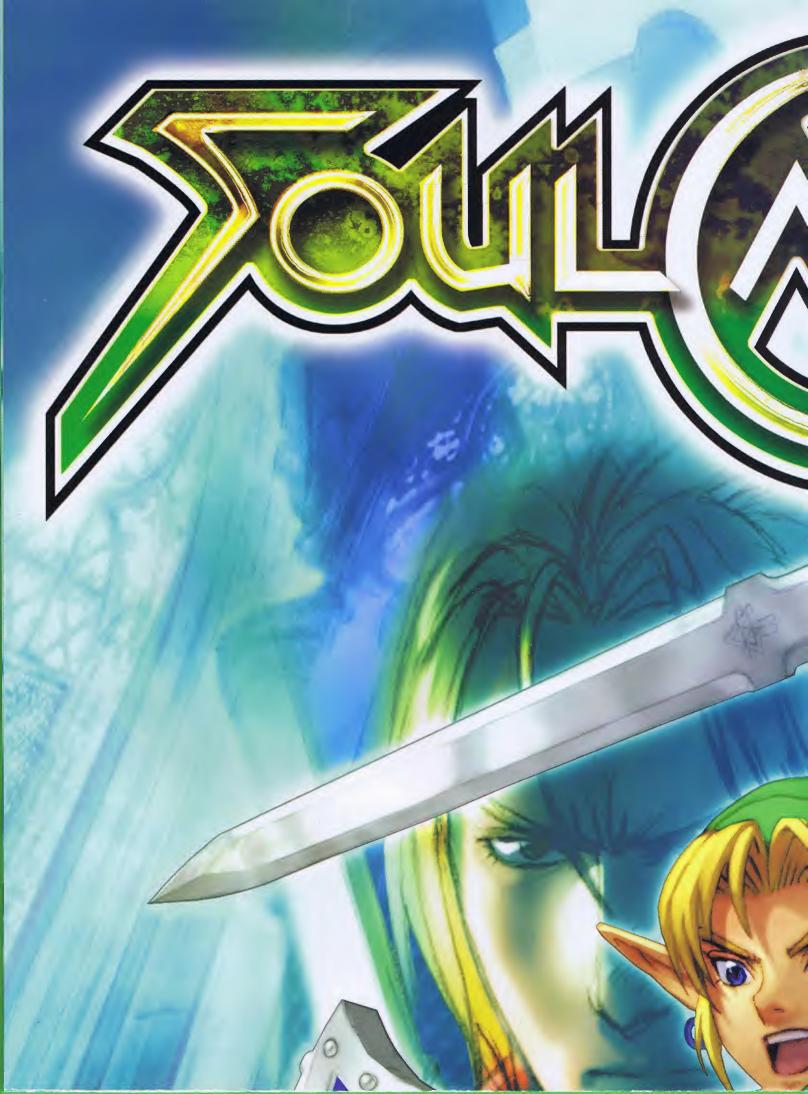


# AD CALAGUA



# **RUTA 122**







# **RUTA 119**



# CIUDAD ARBORADA



# **TUMBA ANTIGUA**



¿Quieres entrar en la Tumba Antigua?
iBien por los
valientes! Pero
antes debes
resolver el
misterio de la
Cámara Sellada y, cuando al fin entres... icaptura al legendario Registeel!

# **GRUTA SOLAR**



Aquí podrás encontrar una Máquina Técnica muy últil llamada DÍA SOLEADO. Sirve para potenciar los ataques de fuego. iPiensa bien qué Pokémon vas a elegir para enseñársela!

# **GUARIDA AQUA/MAGMA**



# 1º PISO SALA 2

En Rubí está la Guarida Magma y en Zafiro la del Equipo Aqua. Esta es la del Equipo Magma, pero no te preocupes porque la del Agua está en el mismo sitio y es muy parecida.

# BAJO SALA 1 (Entrada)



# BAJO SALA 2



RUTA

< CIUD

CIU

**∢RUT** 

**RUTA 118 RUTA 123**  **RUTA 123** 

# Pokémon Rubi y Zafiro Mapa de Hoenn **Zona Noreste**

Nintendo (

**RUTA 124** 



**RUTA 125** 



CIUDAD ALGARIA





# ARA TU MÔVIL...HAY MUCHOS MÁS EN NUESTRA PÁGINA WED ¿A QUÉ ESPERI





100

61012 60015

53252

60611

65039 53257

61018

54310

UN ESPACIO 'EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO



68003



MMID DATA SIEMENS

HAMED DEL BETTS HIMMO
UN EMDZIONE FER... E. RAMAZZOTTI
ETAB WARS CINE
OUT OF GRACE ANGLIA
HI TANGO IN GRID
HOT GOMAN GET US TATU
FANT LINKING FARK
BUTEK! DA NE FRAL FANTASY X
ANOTHER BORT SPS
BAKURA SAKU LOVE HINA
LAMES BOND CINE
EYES ON HE FISAL FANTASY VIN
13 NO JUNLIOU MA... KENSHMIN
HODISCHE MARRIYN MANSON
CONCERNING HORBITS EL SI ANGLOS
THE GREAT WARROOR FINAL FANTASY VIN
BOCKY CINE NOKIA

estético h IIISOLO MOVILES DE 17494 y consigue un mo

NOKIA 3300 versátil

una de estas 4 máviles gratuit Para recibir el test

MOVILIZATE6

**TELECONAS** 

:NUEVO EN ESPAÑA!

806 52 62 49

UN TRAVESTI LLAMARÁ A TU AMIGO PARA PROPONERLE JUEGOS ERÓTICOS

LUNA EMBARAZADA LLAMARÁ A TU AMIGO ANUNCIÁNDOLE QUE ES EL PADRE

TU AMIGO ESCUCHARÁ UN ORGASMO MUY EXPLOSIVO

UN CHULO LLAMARÁA TU AMIGO PARA PERIFILE EL PAGO POR SU CHICA.

UN VÍDEO-CLUB LLAMARÁ A TU AMIGO PIDIÉNDOLE UNAS PELÍCULAS...

JUNA CHICA LAMARÁA TU AMIGO POL DIA VISTO EN LOS CONTACTOS.

UNA AGENCIA MATRIMONIAL LE AMUNCIARÁ QUE TIENEN A SU CHICA IDEAL

UNA PEÑA DE GENTE LE CANTARÁ A TU AMIGO EL CUMPLEÁROS FELIZ.

AVISARÁM A TU AMIGO PARA FORMAR PARTE DE UN JURADO POPULAR.

UNA BANCO RECLAMARÁ A TU AMIGO UNAS DEUDAS PENDIENTES.

UNA PEÑA DE GENTE PELICTIARIÁN A TU AMIGO POR SU SANTO.

TU AMIGO RECIBIRÁ LOS EFUSIVOS GRITOS DE HINCHAS DEL BARÇA.



TELEFONO 806 52 61 33 U ES FOUTU INGRIO ATHE PRODICY ER SANDMAN METALLICA E DEL MAR ENERGY SZ MAR ENERGY SZ EL SR DE LOS AMELLOS IL ENAMORARME CAMELA DEBLEMANDERS
MA FATTILESS
ME LAS PEHAS DAVID DISSAL
TE THE CHAMPIONS QUEEN
DEL DEASUMA OF HIMPO
THOM HOMBRES Q E AVE THE CHARTING HIMNO DEL OSASUNA CF HIMNO DEL OSASUNA CF HIMNO UPTE MANDON HOMBRES O ET DUSY SEAN PAUL.

ANZA DEL FUEGO MAGO DE OZ LIBURBAN TRANI DLI TESTO DING UNDER EVANECCENCE HAVANDO BLACK SABBATH HIMNO DE GALLCA HOMO DE CUAR PARIC UPDES CONTANI... DREJA V GODH METAL GEAR SOLID VIDEO JAVIN ON A PRAYER DON JOVI EL CARRO MANDOLO ESCOBAR NO DE LLAMES BLUSD CABRA MEC. E HOMBRES Y I DESTINO D. BUSTA. ADA'M MELK BIC
POTTERTHEME CINE
THE SILENCE DEPECHE MODE
AY TO HELL ACDC
A NELLY FO KELLY ROWLAND
DY NEY GIFL CHEMICAL BR.
DOY MAYER, LANGUE
KU NA TENSHEL. EVANGELION
SERVICE OF PERSON MENITA UPA DANCE
MNY FROM THE BLOCK J. LOPEZ
LUP FICTION THEME
LUP FILLETTIC SIX
PAGNING CINE
LUP FILLETTIC SIX
PROTIZATION THANCIONE
LUP FILLETTIC
LUP FI

59699 51033 52225 54300 60356 60356 60356 71061 71031 53361 60566 60556 71028 59616 59707 71011 54360 71021 16164 01164 01001 ACK IN BLACK ACDC LITTLE LESS ELVIS PRESLEY EDUTHPARK TV
FDATTC NETALLOR
EUPERSTAR JANGLIA
NUMB LINKING PARK
MARIA I LIKE IT LOUD SCOOTER
ME AND MRS JONES BILLY PAIL
SERORITA JUSTIN TIMBERLAKE
WHERES THE HOOD ATP DMX
PIMP SO CEINT
EO DE ENERO DREJA DE VAN GOOH
LOS SERRANO FRAN PEREA 69 viscos Cytras prouch ( 2700 900000 27202 0114 THE WIND NAME OF THE PARTY OF T The Los Charles Own Miles Miles 

WHEN IM SIXTY FOUR THE BEATLES THOURON CHE HOLLOLITA ALIZEE HAN IN BLACK CINE I WAS MADE FOR LOVING YOU KIEB FEEL RORBIE WILLMARE VEN VEN VEN VEN SEXBOMB THE WAY I AM EMMEM HESPECTOR DADGET TY D DEL ZARAGUZA CF HIMM HIMMO DEL ZARAGUZA CF HIMMO
EXPEDIENTE X TV
DRAGON BALL HANGA
DAME VENERO LOS CHICHOS
ASERGLE LAS KETCHUP
BUBLIOHT DJ SAMMY
HASTER OF PUPPETS METALLICA
FEAR OF THE DANK IRON HANDEN
TENISH MO YUMININI KARESHI KANGJO
SING FOR THE MOMENT EMMENI
ROCK YOUR BODY JUSTIN THIMBERLAKE
HEAD CHA LA DRAGON BALL Z
DUE COWRA EL AINE MANU CARRAGOO
ITODSHI HITO... NE FUSHIGI YUUGI 02110 02216 01151 04010 02270 20012 10026 NESPANA (\$7000 \$1000) STERRED OF THE PARTY PROPERTY OF THE CONTROL A GO THE OF THE AMERICAN 16184 30008 21012 01160

10250 03422 30001

11- G 4-8

ANIMA TU MÓVIL CON LOS JUEGOS MAS CALIENTES envia un mensaje con



BABE HILO BRERKOUT +18

+18

STRIP

+18

ME

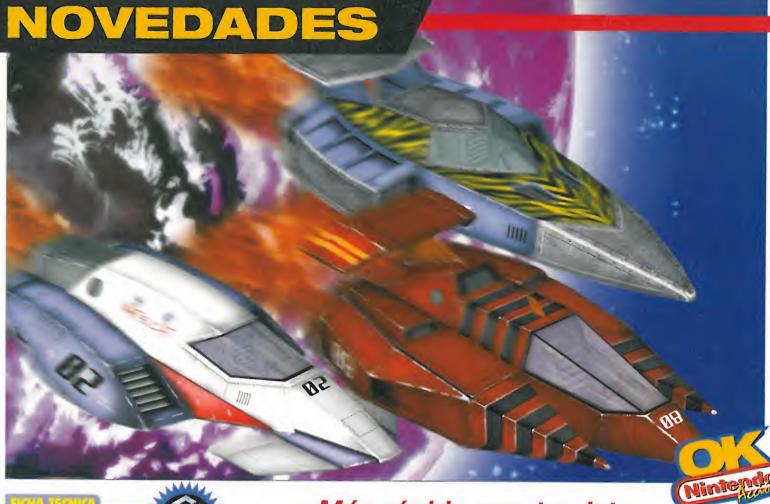
PUZZLE

Cura



BREAK BLACK JAC • +18 JACK

TOTAL STREET STREET



MANTER NINTENDO

sarrollador, SEGA-AV

• VELOCIDAD

CASTELLANO (TEXTOS)

irjeta de memoria: 4 BLOQUES ionexión G8 Advance; NO lúmero de jugadores, 1-4

**20 CIRCUITOS** 

A la venta: YA DISPONIBLE

60 HZ,

Precio 54,95 €

Más rápido que tu vista

# F-ZERO GX

A 2.000 Km/h no hay carreteras, no hay curvas, no hay rivales,... sólo existen tus reflejos. Bienvenido a «F-Zero GX».

a velocidad más extrema vuelve para demostrar que hay aún mucho jugo que exprimir en la saga «F-Zero». Cómo... ¿qué no la conoces? Pues majo, desde Super NES, en cada consola Nintendo ha habido una entrega de este título de carreras futuristas; se caracterizaba por su gran número de naves, el diseño original de sus circuitos y, sobre todo, la increíble velocidad de las máquinas. ¡Muy fuerte!

Esos ingredientes se mantienen en esta nueva edición, potenciados ahora por la tecnología de GC, de modo que los gráficos han perdido el aspecto poligonal para convertirse en magníficos y originales circuitos con detallados escenarios que pasan a toda velocidad mientras la música, muy cañera, te mantiene

veintinueve corredores que están compitiendo contigo (y contra ti). Con esa superpoblación en la pista y una velocidad media de 1000 km/h la cosa parece complicada, pero no es así. La curva de dificultad está muy estudiada. Gracias a un magnífico control, superamos fácilmente los primeros circuitos para encontrarnos con obstáculos mayores cuando le cogemos el aire a la mecánica de las carreras. Porque para triunfar aquí es necesario saber dónde coger los

turbos, cómo frenar, cómo sacar el máximo partido a tus reflejos; y una vez que dominemos la técnica, el juego se convierte en un espectáculo tan visual como divertido.

Para redondear, se ha creado un nuevo modo historia realmente competitivo, además del Time Attack o el impagable multijugador. Así se completa un título que siempre plantea nuevos retos, muy profundo (tiene montones de extras), y de uso obligado para fans de la velocidad.

# Todo eso y más

alerta para poder esquivar a los

## MÁS DETALLADO QUE NUNCA

En esta versión se ha puesto un cuidado especial en detallarnos la vida y milagros de cada corredor, para que no escojamos sólo por el careto de la criatura. Así, podremos leer su historia, ver su nave con todas las caracteristicas y ¡escuchar la canción exclusiva de cada uno!





El diseño de las naves es, en todos los casos, futurista, pero no hay dos modelos exactamente iguales. Tenemos desde el tipo "tanqueta" hasta estilizadas "plumillas".



No todo son curvas y loopings en los trazados de «F-Zero GX». Hay momentos en que el suelo desaparece y debemos apañárnoslas para saltar con mucha pericia.



Los triunfos se recompensarán con entrevistas al ganador del campeonato.







Hablando de prodigios técnicos... ¿os habéis fijado en la cantidad de naves rivales que aparecen simultáneamente en pantalla? No contéis, jestán las 30 participantes!



A partir de la segunda vuelta, tenemos turbo. Ahora si que no se me escapan.



Además de a los contrincantes, debemos esquivar los obstáculos del circuito.

# ES OTRA HISTORIA

El modo Historia es una de las grandes novedades. Los retos que se nos propondrán serán originales y muy variados.



Primero se nos introduce con una bonita secuencia de video.



A continuación se nos explica el reto en cuestión.



Y a jugar. ¿Una pista por la que cruzan rocas gigantes?



Y si sale bien, podremos comprar un nuevo desafío.

# NOVEDADES



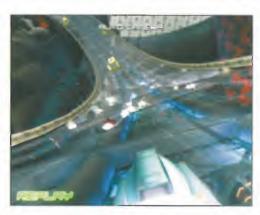
Las zonas de recarga de energía se reconocen de inmediato. Según pasemos por ellas, recargaremos la barra que nos sirve para aguantar los choques y usar turbos.



La utilización de los turbos, además de ser tan escandalosa como veis arriba, será un factor decisivo a la hora de adelantar puestos e incluso ganar carreras.



Vistas panorámica del escenario previa a la carrera. Todos los circuitos son enormes y muy espectaculares.



Algunos circuitos están pensados para, literalmente, volar. La forma de planear también la controlamos.



Si habéis quedado satisfechos con la carrera, poned la repetición o guardadla en una tarjeta de memoria.

# **IIENTREVISTA EN EXCLUSIVA!!**

# AL HABLA CON MR. NAGOSHI, JEF

# "QUERÍA ENSANCHAR LOS MUROS DEL

Se nos presento la oportunidad y, como es normal, no la desaprovechamos. Aquí tenéis todos los secretos sobre el desarrollo de este gran juego de SEGA.

os ponemos manos a la obra y, en menos que canta un gallo, tenemos al teléfono, directamente desde Japón, a Toshihiro Nagoshi, máximo responsable del equipo que ha desarrollado este «F-Zero GX».

intendo Acción: ¿Hacia dónde cree que se dirige el futuro de la saga F-Zero?

T. Nagoshi: He querido meter muchas sorpresas, como la presentación de cada escenario futurista antes de las carreras y, como sabréis, el modo historia es completamente nuevo en la

saga F-Zero. Todavía no tenemos datos sobre la respuesta que ha obtenido en los jugadores este nuevo modo, pero, en caso de que sea positiva, creemos que aún se puede hacer mucho más. Tomando nota de las opiniones podremos expandir el horizonte de los juegos de carreras futuristas.

N.A.: ¿Qué mejoras se han hecho respecto del título de N64?
T.N.: Comparando versiones anteriores de F-Zero con ésta, yo no veo mejoras, sino más bien avances. Tengo que reconocer que

los anteriores F-Zero eran buenos títulos. Pero desde el lanzamiento del último ha pasado mucho tiempo y disponíamos incluso de un nuevo hardware, por lo que quise hacer un juego más completo y redondo. No sólo hablo del número de circuitos o naves, sino de presentar nuevos modos de juego, secuencias de video, y otras cosas que realmente ensanchasen los muros del universo F-Zero. Esa es una de las razones por las que acepté esto.

N.A.: ¿Cómo fue la cooperación entre AV y Nintendo?

T.N.: Incluso antes de decidir que iba a ser F-Zero el juego en el que colaboraríamos, habíamos tenido algunas reuniones. Eso sí,una vez que tuvimos claro el proyecto. Nintendo nos dio autonomía total, lo que permitió que su desarrollo fuese rápido y sin complicaciones.

N.A.: El modo multijugador es fantástico. ¿Cuanto tiempo se empleó en diseñarlo?

T.N.: Se ha empleado muchísimo tiempo en perfeccionar este modo multijugador. Se necesita comparar las carreras de un sólo jugador, las



Salir bien es importante para colocarnos delante desde el principio. Debemos revolucionar la nave en el momento preciso.



Además de "nuestros" turbos, están los de la pista, tan bien

# señalizados como se ve al fondo. Pasar es salir zumbando.

La gran novedad es que podemos construir nuestra propia nave, a base de comprar piezas, incluso decorarla. Pero también podemos comprar otra nave en la tienda.



También podemos cargar un logo por defecto, todos muy monos.



Correremos a lo largo de kilométricos tubos, por dentro y por fuera. Aunque la idea no es nueva, el diseño de estos trazados es realmente genial y... mareante.¡Burp!

# EL MANALISIS

# GRÁFICOS

96

Totalmunte espectaculares en decorados y naves Efectos de luz magnificos.

▼ Algun elemento poco solido en los decorados

# SONIDO

97

- La musica es perfecta para ir a semelante velocidad. Los efectos no paran: alucinantes.
- Que te alrone los oidos.

# JUGABILIDAD

96

- El nimo que alcurza el juego es frenetico y enguncha.
- Hay quien encuentra la dirección un tanto loca, pero para eso se calibra el pad

# DURACIÓN

98

- Montones de extras y relos multijugador, casi eterno
- Bufff \_ ¿por què no un campeonato para cuelro

- Técnicamente bestial, tremendamente profundo, ro nos quedamos con su VELOCIDAD.
- Pausar el juego, mirar para abajo y ver el sillón, ahl, totalmente parado.

# DE DESARROLLO DE «F-ZERO GX»

# **UNIVERSO «F-ZERO»"**

de dos, las de tres ,y las de cuatro. Ahora piensa, por ejemplo, en un grupo de edificios del escenario y verás que son diferentes según los jugadores, por lo que tuvimos que ir haciendo pequeñas modificaciones.

# N.A.: ¿Cuál fue la parte más difícil del juego para usted?

T.N.: A título personal, la presión que supone encargarse de un juego tan prestigioso. Mi obligación era hacerlo más divertido e interesante que las anteriores entregas de la saga.

N.A.: ¿Podemos esperar nuevas colaboraciones con Nintendo? T.N.: Las colaboración entre Sega y Nintendo fue muy buena, y creemos que se puede mantener en el futuro.



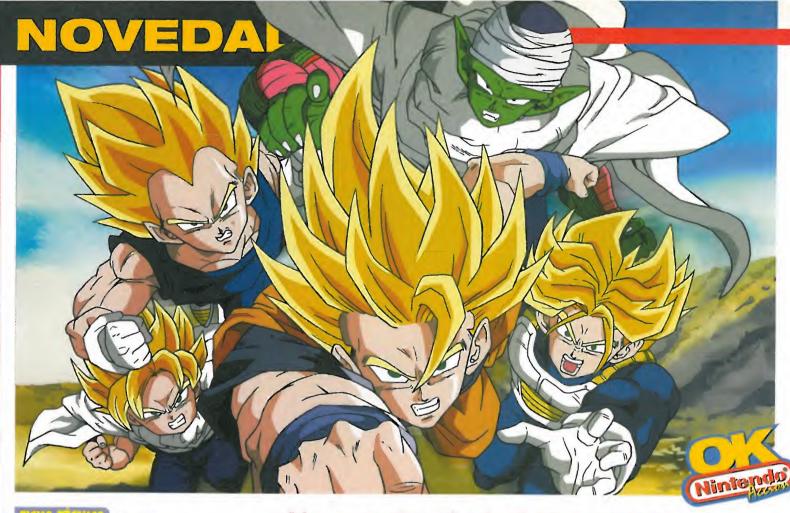
Toshihiro Nagoshi, Lider de Amusement Vision, desarrolladores de «F-Zero», Nagoshi confesó la presión que sentía al encargarse de un juego tan prestigioso.



# 14 AÑOS DESPUÉS, MÁS VIVO QUE NUNCA

A pesar de ser una de las sagas con más solera de Nintendo, -F-Zero- (que nació en 1989) sigue superándose en cada entrega, y os aseguramos que en ésta ha habido un salto cualitativo grande. Es un juego genial. Y añade los alicientes que hacian falta: poder crear nuestras naves y participar en un nuevo modo historia.

- 1. F-Zero GX
  2. Burnout 2
  3. Extreme G-3
  Este es el mejor juego de carreras futuristas que ha existido nunca. Si te gusta algo mas regista, de coches, prueba con - Burnout 2- Extreme G-3 no se le puede comparar





¿No querías Goku? Pues toma...

# DRAGON BALL Z BUDOKAI

Goku llega a GC con un juego de los que se guardan en una vitrina: ¡lucha rápida, variada y clavadita al anime!

nhorabuena a todos los premiados! ¡Digo, a los fans de Goku, que aquí también los hav y es por ello que andamos pelín exaltados! Porque el título que nos ocupa no es un juego más de Dragon Ball, queridos, sino "El Juego de DBZ", lo que siempre habíamos soñado: manejar a nuestros personajes favoritos en las peleas más famosas del anime, ésas que duraban tres capítulos. Bueno, y no sólo eso, evidentemente. Es un juego de lucha en toda regla, lo que quiere decir que podemos escoger entre 21 luchadores, todos ellos bien conocidos por cualquier fan, y pelear en los mismos escenarios que visitaron nuestros héroes en la búsqueda de las bolas de dragón.

Somos conscientes de que muchos ya estáis corriendo a comprarlo y no leeréis esto, pero vamos a explicar un poco más la cosa, igualmente.

# A ver, que empieza la historia

Lo más llamativo del juego para un espectador es, precisamente, que se ha conseguido una deslumbrante

fidelidad respecto a los dibujos originales del manga, los de Akira Toriyama. Además de en los combates, se puede apreciar en las secuencias cinemáticas del modo historia, en las que, en algunos momentos, es imposible distinguir entre juego y serie. Y decimos "algunos momentos" porque,

# ¡FALTA LUIS, CREO!

Al comenzar sólo podemos escoger entre Goku, Gohan, y... ya. La manera de sacar a la gente de la sombra es avanzar en el modo historia. Así, iremos tomando el control de Piccolo, Krillin, Vegeta, Cell en sus tres formas... en total, veintiún héroes y villanos de DBZ. Todos menos el Luis ése que dice Jimmy.





Como en todo juego de lucha, los golpes que conseguimos endosar al adversario son contados y premiados con un subidón en la barra de magia. Y Nappa lo sabe.



Cuando los dos luchadores se enzarzan en una lucha de golpes super-rápidos, el control sobre nuestro chaval será nulo. El daño es infimo, pero el espectáculo... buf!



El pequeño Gohan tendrá que encararse a varios Cell Jr. ¡Claro, como en la serie!

# ¡PURO TORIYAMA!

¿No has visto la serie? Pues mira las pantallas y ¡ya la estás viendo! El parecido visual entre juego y anime raya lo imposible... pero cierto.





La cámara normalmente está transmitiendo la lucha desde un plano lateral. Pero, en los especiales, las tomas tenderán mucho más a lo visto en la serie de televisión.



Para convertir a Goku en Supersaiyan debemos tener un mínimo de 3 barras Ki.



La famosa pelea entre Frieza y Goku en Namek es uno de los momentos cumbre.

# CAPÍTULO A CAPÍTULO

Por si no os ha quedado claro, lo que ofrece «DBZ Budokai» en su modo historia es la serie. Tal cual. Hombre, bien es verdad que podemos fallar en el cumplimiento del argumento original si perdemos alguna pelea, y que no vas a ver un capítulo completo (aunque sí hay resúmenes de temporada), pero la filosofía visual que se ha seguido es la del anime. Un resumen que bien puede guiar a los que, increiblemente, aún no sepan de qué va DBZ.



Esto es el juego, no la serie. Los rótulos de cada capítulo...



...abren paso a secuencias animadas con la misma...



...calidad visual, e incluso los mismos diálogos que la serie.





Con los golpes especiales, la pantalla se oscurece para realzar el efecto luminoso.

# ESTILO PROPIO La manera de ver la lucha

de DBZ se basa en coraje y resistencia. Compararlo con otros estilos de lucha está de más. Esto es, "simplemente", DBZ.



¿Te apetece enfrentar a gente del mismo



desgraciadamente, los momentos

con diálogos empañan un poco esta



sensación. Son hablados, sí, pero en un perfecto japonés (con subtítulos en castellano, menos mal) que hace que uno babée algo menos. Bueno, el caso es que tenemos decenas de cortes de la serie, recreados con los gráficos de Cube para la ocasión, que se intercalan entre los combates de manera que cada pelea tiene un porqué. Y, consecuentemente, una carga emotiva en el jugador que pocos juegos de lucha han podido conseguir. En el combate de Goku contra Frieza, por ejemplo, se pone uno más nervioso que todo porque, tras la lucha dialéctica, te pasan el

control de Goku en una pelea donde

los movimientos, los efectos visuales



Aunque lo reconocemos mejor con uniforme de guerrero Saiyan, Vegeta y muchos otros personajes pueden ser escogidos con indumentaria "de calle". Krillin también, sí,

y los sonoros ¡también son clavaditos a los del anime! Entonces, uno, que intenta recrearlo, pulsa los botones para meterle un Kamehameha, y... y...

# ¿Cómo se hace eso?

Tranquilo, que el control es bien fácil. Para los golpes normales eliges entre patada, puño, "magia" o guardia utilizando simplemente un botón v la dirección. Pero si quieres hacer un Kamehameha, tienes que aprender una secuencia de pulsaciones.

¿Complicado? Para nada. La mayoría de los especiales requieren del uso, como mucho, de dos botones, y sólo hay que recordar el número de veces que se pulsa el primero, hasta pegar "el pete" con el segundo (el de "magia", sí). Además, también

dispones de golpes en carrera, y sopapos imbloqueables que, si consigues darlos a la vez que el adversario, te introducen en el típico momento del anime en el que las tortas son tan rápidas que ni se ven. Y, si echas a un enemigo del ring, verás también la secuencia característica del enemigo volando y traspasando un trozo de escenario. Si a todo este espectáculo sumamos un modo versus, un torneo en el que ganar dinero venciendo, y una tienda en la que venden nuevos especiales a cambio de ese dinero... pues eso. Que "Budokai" se sale en la mayoría de sus aspectos. ¿Que podrían hablar en castellano y ofrecer más dificultad? Es posible, pero nunca hubo un DBZ más DBZ.

# GRAFICOS

- Fieles al original como pocas veces se ha visto. Movimiento
- GameCube da para más, sí, pero es que... no hace falta.

# SONIDO

86

- Las melodias, entre metaleras rock, son puro Dragon Ball. Efectos y gritos, también.
- Pero cuando hablan en Japonés... pierde gracia, oye.

# JUGABILIDAD

91

- Se necesita un periodo de aprendizaje bastante corto Cada victoria tiene su premio en forma de golpe extra.
- En cuanto aprendes cuatro especiales, arrasas con todos.

# DURACION

87

- Muchos luchadores ocultos. El modo torneo da "pelas", y las "pelas", golpes nuevos
- 7 El modo historia se hace corto, y el versus, muy simple

- El apartado visual es impactante Control flable.
- Su duración y los diálogos con voces en imponés



# LUCHA CON EL MEJOR GUERRERO

Las sagas de videojuegos de lucha han creado personajes ilustres, como los de «SF II». Pero manejar un luchador que ya era el mejor fuera de las consolas, tiene un valor excepcional. Y DBZ no sólo merece la pena por sus protagonistas, sino que la propia lucha tiene un toque diferente. Un toque... Dragon Ball; un estilo propio, bello pero rotundo.

- Si te gusta Goku, pasa de nuestro ranking; te lo compras y punto. Si no, ten en cuenta la calidad total de «Soul Calibur 2». con un montón de modos. personajes y mayor duración.



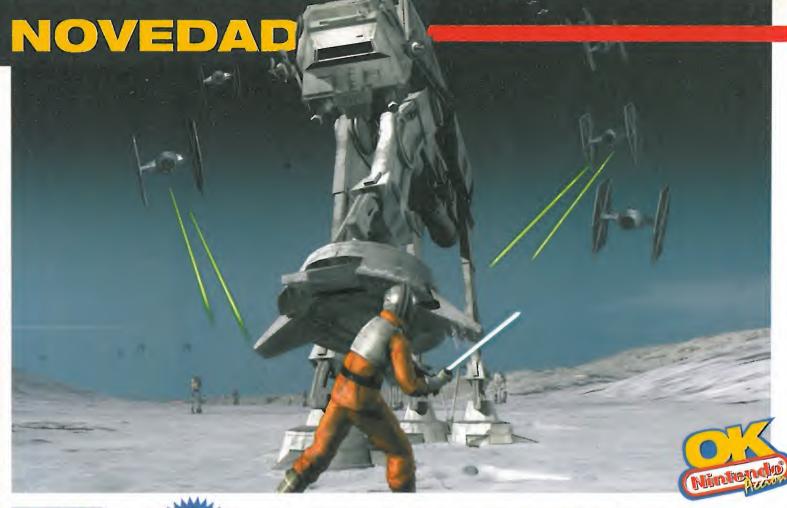
# Gana. O muere en el intento.

Con Link en exclusiva en la versión de Nintendo GameCube











- LUCASARTS
- FACTOR 5
- SHOOTER 3D
- INTEGRAMENTE EN
- CASTELLANO (TEXTOS Y VOCES)
- ageta de memoria: 5 BLOQUES
- onexión GB Advance. NO
- 16 NIVELES
- DOLBY PROLOGIC II
- 59,95 €
- la vente: YA DISPONIBLE

A la altura de las estrellas

# REBEL STRIK

Todos lo estábamos esperando. Las mejores aventuras espaciales aterrizan con más "fuerza" que nunca.

os títulos basados en 'Star Wars' que han llegado a nuestras consolas han sido muchos, variados, y con resultados dispares, pero es sabido por todos que la aventura galáctica por excelencia es «Rogue Squadron». Pónganse cómodos, comprueben sus pads, y cuelguen el cartelito de "No Molesten" en la puerta, porque la tercera entrega de la saga, llamada «Rebel Strike», nos lleva, una vez más, a viajar por todo el universo disfrutando de la mejor acción y aventura. Todo sigue en su sitio: el imperio con sus eternos planes de conquista y los rebeldes con ganas de echárselos por tierra. Veamos, las naves están a punto en el hangar, Luke Skywalker tiene su sable, Darth

Vader su mala gaita, Jabba su estilizada figura, así pues...

# Vamos a ¡JUGAR!

Así, con mayúsculas, porque aquí hay juego para rato. La cantidad de modos, fases, naves... os va a dejar atónitos, pero empecemos por el modo para un jugador, la parte

más importante del DVD. De nuevo nos vemos pilotando las naves rebeldes, enfrascados en batallas a muerte contra un ejército imperial que nos supera en número de manera aplastante. Tan aplastante que parece mentira que se puedan mover tantas naves a la vez, con esa suavidad, y con el detalle gráfico

## PARA CINÉFILOS

Si no os basta con reproducir las aventuras vividas en las peliculas, no os preocupéis, porque, prácticamente, las veréis a la vez que jugáis. Intercaladas entre algunas de las misiones hay secuencias de video recogidas de las películas que se disparan al llegar a algunos puntos del mapeado. Todo un detalle.





Los campos de asteroides son un peligro constante, pero es peor cuando tienes naves de este tamaño en tu contra. Estas fases hay que verlas en movimiento.



Si lo consideramos necesario, podemos robarle armas a los imperiales, como estas ametralladoras de pie, y utilizarlas contra ellos. Su capacidad de disparo es bestial.



El tutorial nos enseñará todo lo que debemos saber antes de empezar a jugar

De nuevo nos veremos envueltos en multitud de distintas situaciones, pilotaremos gran cantidad de naves, y cambiaremos de estilo de juego en cada fase.





En muchas de las fases de pilotaje galáctico tendremos a nuestra disposición un escuadrón rebelde al que dar las órdenes que consideremos necesarias para la misión.



Dispara, conduce, esquiva,... nadie dijo que pilotar un speeder fuese tarea fácil.



Una carrerita a toda velocidad por el cañón te enseñará a pilotar enseguida.

# MÁS COMBATES

Encuentra a alguien, ponle un mando en la mano, escoge una nave (también imperiales) y ya está, combates para rato.



Podéis atacar, conquistar, y robaros bases estratégicas.



O armar un buen pitote destruyendo el escenario.



O, simplemente, podemos buscar a nuestro adversario.



...jy freirlo con nuestros lasers en una batalla a muerte!

# NOVEDADES



Los escenarios abiertos tiene un tamaño y profundidad de película (obviamente). Todos estos elementos en movimiento producen un efecto realmente impactante.



Mantener tu nave en la trayectoria correcta mientras atraviesas conductos repletos de lásers y demás, será sólo una de las virguerías que deberás realizar pilotando.



Sí, de nuevo haremos morder el polvo a los mastodónticos AT-AT. Ya sabéis, se suelta el cable y a liarla entre las patas del cacharro hasta que lo hagamos caer.



Luke liándose a disparos con cuarto y mitad de ejército imperial, y la princesa mirando, tan tranquila. ¿No os suena de algo la escena? ¡Sí, de la primera pelicula!

# Y ADEMÁS, DE REGALO...

Las misiones del anterior título de la saga, disponibles en modo cooperativo; por si un sólo juego te parecía poco.





que encontramos en TIE's y demás enemigos, tanto aéreos como terrestres. Además, no todo va a ser disparar. Las misiones nos obligarán a defender, escoltar, transportar... y ordenár, claro, porque tú eres el líder rebelde, y podrás dar órdenes a tus naves con sólo tocar la cruceta.

### En tierra firme

A pesar de ser las misiones que más se prodigan, «Rebel Strike» es mucho más que los combates aéreos y espaciales. Otro tipo de fase que aparece a menudo es la más aventurera, donde iremos a pie, luchando contra todo tipo de soldados imperiales a medida que avanzamos por escenarios muy detallados, tanto interiores como exteriores. En todos ellos el nivel gráfico vuelve a ser altísimo, aunque quizá la suavidad en los movimientos no llegue a ser la misma

que pilotando una nave. Intercaladas entre unas y otras, tenemos fases de conducción, ya sea volando bajo en speeder-bikes (las "motos"), vehículos robados al imperio, o incluso esos animalejos llamados "tauntaun". Todas estas fases van aderezadas con disparos, saltos y peligros variados, y no bajan el nivel general del juego, más bien al revés.

### Por si os aburríais...

Si no tenéis suficiente con todo esto, siempre podéis llamar a alguien para probar los magníficos modos multijugador. Sí, sí, en plural, porque, agárrense, está incluido el juego anterior de la saga, pero sólo lo podremos jugar en modo cooperativo. Si lo pasamos así de buenamente jugando solos hace un tiempo, imaginaos lo que es tener un compañero con el que repartirnos las tareas de cada misión, o hacer

estragos juntos en una horda de TIE's. ¡Brutal! Y el modo "versus" no se queda atrás. Escogemos una modalidad, un escenario, una nave y a competir por lo que queráis. Podéis hacerlo en un combate "a cara de perro", el uno contra el otro, demostrar quién puede causar más destrucción en menos tiempo, e incluso conquistar y robar bases que incrementarán los puntos de los jugadores. Todo esto con un detalle increíble, teniendo en cuenta que hay el doble de polígonos en pantalia. Sólo quedan unos cuantos extras, como las dos máquinas recreativas clásicas de «Star Wars» que podréis jugar, para completar la mejor entrega de la saga «Rogue Squadron». Tanto si sois fans de este universo galáctico como si no, este título merece la pena en todos los sentidos, y no debéis perdéroslo por un "quítame allá ese Jar Jar".



Los speeder-bikes también se pueden conducir desde una vista subjetiva, lo que convierte el nivel en un vaivén casi constante.



Nada como la sensación de ver pasar un TIE medio en llamas y observar la explosión desde lejos. ¡Qué bien "rula" mi B-Wing!

gráfico de «Rebel Strike» roza los límites de Cube: sombras, reflejos... Allí donde poses la mirada, hay un magnifico efecto.

# PARA ALUCINARSE

Si queréis "fliparos" del todo no tenéis más que cambiar el punto de vista e introduciros en la cabina de la nave. La sensación cambia lo suyo, os lo aseguramos.



Podemos utilizar el stick derecho para echar una ojeada por la nave.



Algunas cabinas reducen el campo de visión bastante.



Las misiones tienen también secuencias cinemáticas muy bien integradas.



Si nuestra visión se dificulta por cualquier cosa, como las miles de toneladas de pedrusco de este campo de asteroides, podemos utilizar este visor para detectar TIE's.





Conseguir medallas es la única forma de desbloquear unas cuantas fases del DVD.



A veces uno aterriza en el planeta equivocado y se encuentra bienvenidas...

# EL ANALISIS

# GRÁFICOS

98

- Texturas perfectas, sobre todo en algunos escenarios. El nivel general es brutal
- Clertos detales en los modelos humanos.

### SONIDO

97

- Inconfundible banda conora. Efectos de sonido devastadores y voces en castellano! ¡BIEN!
- ▼ Aguantar el "bi, bii, bi, bi, billo" de R2 D2 y derivados

# **JUGABILIDAD**

96

- Control absoluto en el pilotaja de cualquier tipo de nave.
- En ocasiones los combates "a plé" son algo embarulados.

# **DURACIÓN**

98

- Consigur todas las medallas y métete al asilo. Los modos multijugador le dan nun mas vida a un juego muuuy largo
- ▼ Si no tienes con quien compartir la diversion

# TOTAL

- Es un juego casi perfecto.
- Un poquilo más ajustados los niveles "a pie" y polici

### และกอลสถัง

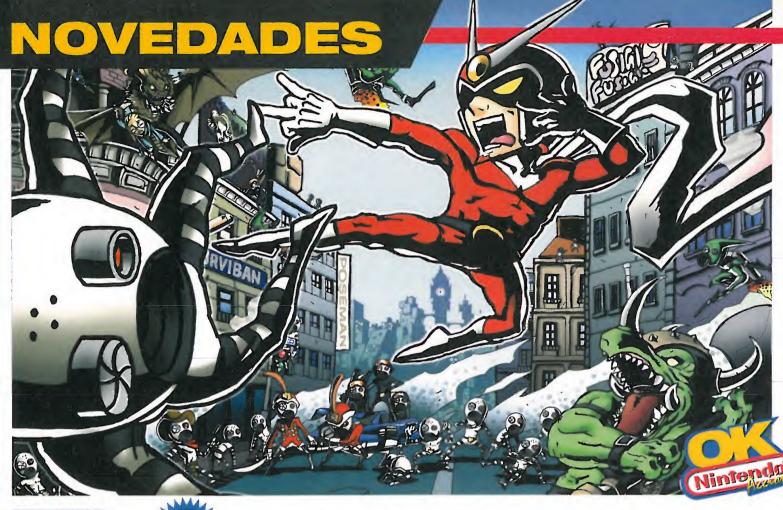


# SUPERANDO, DE LARGO, LO INSUPERABLE

Dificil era superar la antenor entrega de "Rogue Leader", pero "Rebel Strike" se ha "pasado". Un nivel técnico realmente alto y una jugabilidad pasmosa que no decae en ningun momento se unen al monton de modos, extras, y sorpresas. ¡No queremo» ni imaginarnos el siguiente!

# EL PANKING

Star Wars: Rebel Strike
 Star Wars: Rogue Leader
 Curloso, porque nuestro juego
 contiene la versión cooperatival
de su maximo competidor. Si
eres un solitano y todavía no lo
has jugado, es la unica alternativa
que te queda. Si podela jugar
dos, hazie con este.



Dando mamporros con mucho arte

# VIEWTIFUL JOE

Si creías que ir por ahí repartiendo golpes era una cosa muy fea, aquí está Joe para demostrarnos lo contrario.

i hay un género que se echa en falta últimamente en GC, ese es el "beat'em up" más clásico. Con su scroll lateral, enfrentándote a los enemigos sólo con tus puños, derrotando jefes enormes... ¿qué más se le podía pedir a este género? Capcom tiene la respuesta en este brillante «Viewtiful Joe», que va a elevar al "mamporro" a la categoría de arte. Joe, un fanático de las películas de acción, se ve de repente metido en su favorita cuando el héroe es derrotado. En principio sólo tiene que avanzar, repartir, avanzar... Pero muy pronto el chaval recibe nuevos poderes de su héroe y entonces se transforma en... ¡Viewtiful Joe!

### ¡¡Poderes de película!!

Cuando Joe se enfunda su traje rojo es capaz de usar unas habilidades increíbles. Y aquí está el meollo del juego, porque con ellas podremos variar la velocidad, la vista de la cámara, o ambas cosas a la vez. No es tan complicado como parece: esperamos a que un enemigo nos suelte un golpe, lo esquivamos, y por ejemplo optamos por ralentizar la acción. A partir de ahí y hasta que se acabe la barra de poder, soltaremos unos tremendos golpes, muy majos de observar. Pero también podemos elegir el zoom para cuando nos rodeen o también movernos velozmente y dejar a los enemigos en

Ilamas. Añadid a esta galería unos cuantos golpes y mejoras que Joe puede comprar y el resultado será un poderoso superhéroe.

Además, con esta cadena de efectos, las peleas son un flipe visual, tanto para el que juega como para el que pasa por allí. Fijaos en las pantallas y las veréis cargadas de bombazos, efectos, todo realmente espectacular. Para colmo, esperan bastantes puzzles y desafíos extra que animarán a continuar flipando.

# **UNA TARDE DE CINE**

Allí estaba Joe, pasando una "romántica" velada con su novia cuando su héroe, Blue, fue derrotado. Joe ni se enteró, pues estaba tratando de quitarse a la moza de encima, pero los acontecimientos se precipitaron. El malo de la "peli" se había llevado a su novia y ¡Joe era el nuevo héroe de la película!



Tarjeta de memoria: 4 BLOQUES
Conexión G8 Advance: NO
Número de jugadores: 1

Fases: 9 NIVELES
Extras: DOLBY PRO LOGIC II
Modos: NIÑO Y ADULTO

Precio: 62,95 €
A la venta: 1 DE NOVIEMBRE

nafila: CAPCOM

+12 ANOS

mollador: STUDIO 4

Tipo de juego: BEAT'EM UP Idioma: CASTELLANO

GAMECUBE

£ 12.

GAMECUBE



Cuando aparecen las bandas del rollo de película arriba y abajo, empieza lo bueno. Es la señal de que Joe está utilizando sus increíbles habilidades. ¡Qué bonita pose!



Cuando agotemos nuestra barra de poder, volveremos a ser Joe, "a secas".



Los helicópteros no son problema para Joe. ¡En las aspas, dale en las aspas!

# EL AMÁLICIC

# GRÁFICOS

92

- Magnifico estito "cel shading" y perfectamente animados.
- Se echa en falta algo más de vanedad en los enem gos.

# SONIDO

88

- Música de película de serie B para la ocasión. Voces y efectos contundentes.
- Cansa oir los mismos gritos y voces durante toda la partida.

# JUGABILIDAD

90

- Cuando se controla, podéis consegur maravillas con los efectos y golpos.
- Pero hay que pulsar muchos comandos al mismo tiempo,

# DURACIÓN

91

- La dificultad es bastante alta en ocasiones. Te mercos unos golpecilos en la espaida cuando lo completes.
- ▼ Esa misma dificultad desesperará a más de uno

# TOTAL

91

- Los poderes de Joe y todos los efectos gráficos que conllevan
- Puede resultar pesado si no to va lo de "repartir". Dificil

# PRECIUSAS HABILIDADES

Una cosa es repartir tortas y otra muy diferente asistir al despliegue de golpes y acciones que Joe es capaz de ejecutar. Vean, vean...



Ralentizamos el tiempo y, de un simple puño, devolvemos la bala.



¿Rodeados? Usamos el zoom y, de una patada, todos fuera.



El zoom es uno de los poderes más espectaculares de Joe, además de resultar muy útil. No podremos mantenerlo mucho tiempo, pero eso ya no le importa a este robot.

un momento de respiro al jugador, ya sea golpeando, esquivando, saltando... Si unimos a esto un apartado gráfico sorprendente y una gran variedad y fluidez de movimientos, obtenemos un juego espectacular.



Utilizando su excepcional percepción del tiempo, nuestro héroe salta justo a tiempo del camión. ¿Le veis, ahí arriba?



A menudo tenemos que estar pendientes de elementos peligrosos del decorado, además de lidiar con los enemigos.

# VALORACIÓN



# GOLPES Y EFECTOS INIGUALABLES

La capacidad de innovación de Capcom en el "beat'em up" dejará a más de uno con la boca abierta. No sólo se han permitido ilenar la pantilla de gráficos y efectos sorprendentes, sino que lo han incorporado al juego de manera refrescante. Sigue siendo de peleas callejeras, pero tiene una mecánica que lo convierte en algo realmente especial.

### EL RANKING

- 1. Viewtiful Joe
- 2. LOTR: Las Dos Torre
- 3. Enter the Matrix
- Con otro estilo gráfico, pero igual de espectacia ar, está - Las Dos Torres», pero nos quedamos con Joe por su innovición. Perecidos efectos a los del superhéroe podemos ver en «Matrix».



GAMECUBE



**TIDENTIFE ELECTRONIC ARTS** Desarrollador EA SPORTS

Tipo de Juego BASKET

CASTELLANO (TEXTOS)

Ten, de memora: 129 BLOQUES

Conexión GB Advance: NO Número de jugadores: 1-4

Equipos: 38 NIVELES

ner us 28 PISTAS

Precio: 62,95 €

la venta: YA DISPONIBLE

El mejor basket del mundo

# NBA LIVE 2004

Dicen que la NBA es la mejor liga de basket del planeta. Nada mejor que este juegazo para demostrárnoslo.

li la edición 2003 fue catalogada como el mejor juego de basket jamás visto, la de este año va ir mucho más allá de una simple actualización de temporada. Y la diferencia se va a notar sobre todo en el apartado jugable, que cuenta con los seis modos de juego ya conocidos (amistoso, temporada, entrenamiento, uno contra uno...) pero que eleva el nivel de simulación hasta el límite de la realidad. El nuevo control freestyle nos permitirá hacer prácticamente de todo con el balón, y pulsando "L" podremos pasarlo a cualquiera de nuestros cuatro compañeros. Pero no creáis que encestar será coser y cantar. Nos las veremos negras para penetrar en la defensa contraria, y a la hora de tirar no bastará solo con pulsar el botón correspondiente, sino que también habrá que dominar los tiros en suspensión. Es tal el nivel de

realismo conseguido que incluso jugando 5 minutos por cuarto se rondan (y se alcanzan) resultados posibles, allá por los ochenta puntos.

# Más que basket

La cantidad de extras que incorpora harán que el juego os dure todo lo que queráis (hasta que os compréis el 2005, seguramente). Hay un tutorial que os enseña a dominar el freestyle, bastante recomendable para los principiantes. Podéis crear

jugadores nuevos de los pies a la cabeza, o cambiar todos los que ya vienen de serie. Y entraremos en el salón de la fama, para ver camisetas retiradas (como el 23 de Jordan) o comprarnos sus zapatillas si tenemos puntos suficientes. Si queréis revivir con un amigo ese "uno contra uno" que os echasteis en la calle también podréis. El único pero son las voces en inglés, que te dejan con las ganas. Aún así, es el mejor simulador de basket que encontraréis.

# ¿Y ESTE EQUIPO?

Aparte de todos los equipos que compiten en la liga americana, la edición española incluirá a nuestra selección para jugar con los Navarro, Raúl López, Herreros y compañía. Aquí vemos a nuestro formidable team al asalto de la cancha, a ver si tenemos más suerte que en el europeo, chicos. Vosotros podéis





Con el ya famoso control freestyle podremos hacer de todo: volvernos, pasar el balón entre las piernas, por la espalda...



Habrá que practicar mucho los tiros en suspensión. No os creáis que es pulsar el botón de tiro y gritar: ¡tri-tri-tri-triple!



La inteligencia artificial de los rivales ha sido (todavía más) mejorada. Penetrar es cada vez más difícil, ¿eh, Shaquille?



Este es Gasol, poniendo un taponazo al mismísimo Kobe Bryant. Las cinco cámaras disponibles serán igual de jugables.

# UN AMBIENTE DE LUJO

Disfrutaremos de un ambiente propio de cualquier retransmisión televisiva. Las repeticiones son muy vistosas, los cuadros de estadísticas más que completos...



¿Verdad que esta repetición podrá ir en la portada de un periódico?



Al entrenador no parece gustarle lo que está viendo en la cancha.



La cámara cambiará en los tiros libres. Será mejor no fallarlo.





Las animaciones son de lo mejor del juego, suaves y realistas a tope. Cualquier acción o movimiento que se produzca en un partido de verdad, estará también aquí.

# el análisis

# **GRÁFICOS**

94

Rnallstas y muy bien acabados. Los jugadores parecen modelos de verdad.

▼ El publico sigue sin estar a la altura de los jugadores

# SONIDO

80

- La ambientación es tan intensa que os transportará a un partido de la televisión
- V Los comentarios siguen sin doblarse al castellano

# JUGABILIDAD

94

- El control es sencillisimo, Puedes hacer lo que quieras.
- Aunque dominar todas las acciones que hay te llevará bastante tiempo.

# **DURACIÓN**

95

- Hay sels modos de juego y muchos extras.
- Sigue sin haber concurso de triples, como en el 2003.

# TOTAL



- El modelado de los jugadores y el tremendo realismo de juego.
- De nuevo vuelven a estar los comentarios en inglés.

# HALDRAGION



# FIEL A LA SERIE: MÁS Y MUCHO MEJOR

La principal diferencia con respecto a su predecesor es que se ha potenciado el nível de simulación. Por lo demás, incluye las plantillas de esta temporada (además de la selección española, en exclusiva) y un montón de extras. Así que si eres un loco de la canasta no tengas dudas, es el basket más espectacular y real que hemos jugado.

### EL DAMMONA

- 1. NBA LIVE 2004
- 2. NBA LIVE 2003
- 3. NBA Street Vol.2

Está claro que EA SPORTS sigue firmando el mejor juego de baloncesto, y parece que por mucho tiempo. El segundo lugar es para su predecesor. Y es que esta sene jarrasal

Mickey & friends te desafían

DISNEY'S PART

Los personaies más conocidos de la Disney se reúnen para proponerte unas partidillas al estilo «Mario Party».



Cada uno con su casillero y los objetos colocados en él. El primer jugador (o sea nosotros), tenemos todas las de ganar.



Los deportes de riesgo están de moda, y nuestros amigos no podían ser menos. Para no "besar" el suelo, vigila la altura.



Tren, barco, avión... Hay muchas formas de desplazarse entre las diversas islas y llegar a zonas inaccesibles de otro modo.



El malo malísimo de Disney, que no podía ser otro que "Pete", se ha comprado un barco nuevo; ¡acércate que le saco brillo!

i te gustan los "Mario Party" y eres un gran fan de Disney, nada te alegrará más que la llegada de «Disney's Party». Podrán jugar pequeños, grandes, abuelas, abuelos, perros, peces y Jimmys, porque la mecánica es bien sencillita.

# ¡Más, quiero máaaaas!

Si eres de los que les gustan los números, apunta éstos: seis personajes diferentes (Mickey, Donald y Goofy, entre otros), catorce tableros en forma de isla entre los que puedes desplazarte en la misma partida, cuatro modos de juego y multijugador para ti y tres amigos más; así podréis disfrutar de los 30 minijuegos distintos donde la habilidad es lo más importante. Para decidir a qué casilla irán los cuatro

jugadores, cada uno elige una opción; luego se echa a suertes, y donde haya tocado, los cuatro de la mano. Existen ciertas zonas donde obtener cristales (para canjear por objetos especiales), otras te premian con ítems, e incluso algunas para cambiar de isla. Si quieres ganar cada partida debes alinear ciertos objetos, según su color, en un pequeño "casillero"; también puedes obstaculizar la colocación de los de tus compañeros para evitar que hagan línea. Cada vez que completes un juego nuevo, conseguirás un sobre con cartas de algunos de los personajes de películas Disney más conocidos; en ellas puedes leer curiosidades e historias sobre ellos. Si prefieres la familia Disney antes que los Mario, éste es tu título.

**CURIOSIDADES Y DIBUJILLOS** VARIOS. Los desbloqueas a medida que vas ganando en los diferentes tableros. Recuerda que no solamente cuenta la victoria final, sino también los cristales recogidos, juegos ganados, etc.



Jimmy tiene un "gorrico" igual a éste, solo que sin ratón debajo.





Comparis ELECTRONIC ARTS esamellador, HUDSON ipo de Juego: ARCADE oma CASTELLANO (TEXTOS)

arjeta de memona: 1 BLOQUE todos de luego: 4

14 MUNDOS DISTINTOS

Precio: 63,95 €

# vente: YA DISPONIBLE

Jugadores: 1-4

Fieles al estilo Diffney, aunque

resultan demasiado simpiones.

### SONIDO

Las voces de los personajes muy repetitivas y en ingles

# JUGABILIDAD

Mecànica Emple con algun que otro toque de originalidad

# DURACIÓN

30 min juegos son muchos, pero no suficientes' queremos más





Jugar con los personajes más famosos de Disney.



Resulta algo escaso y sencillo a estas alturas

Un juego para disfrutar con tus amigos, técnicamente notable, pero corto en minijuegos. No consigue hacer sombra a su gran rival «Mario Party».

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA







EXCLUSIVA CentroMAIL

TRUE CRIME

LLEVATE UNA







# NOVEDADES AL MEJOR PRECIO









# **IMPOSIBLE MÁS BARATO**

RESERVA





















# **JUEGOS CON REGALO EXCLUSIVO**







# **NOVEDADES AL MEJOR PRECIO**









# IMPOSIBLE MÁS BARATO























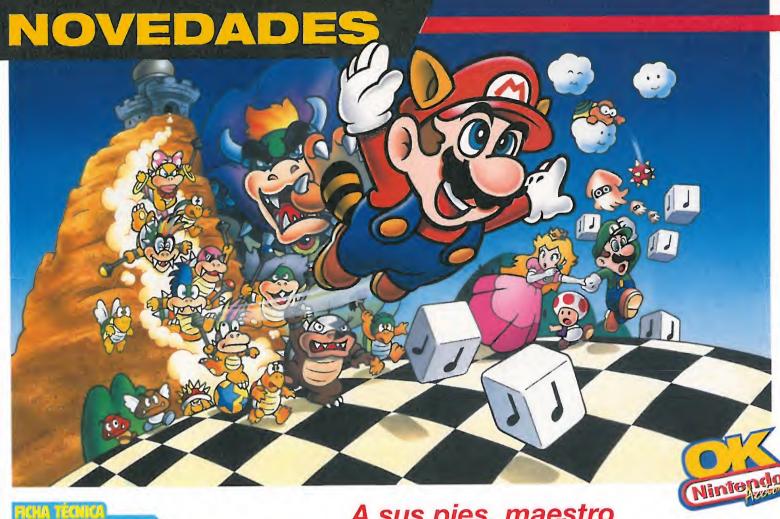








A CORUÑA A CORUÑA A CORUÑA COR



GAME BOY ADVANCE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador, NINTENDO
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: CASTELLANO

- Bateria: Si
- Jugadores: 1-4

- Modos de juego: 2
- Mundos: 8 +90 STAGES
- Dates: CONEXIÓN 4 GBA

- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

A sus pies, maestro

# SUPER MARIO ADVANCE 4

Cada vez que Mario ha pisado una Advance, ha sido con un clásico. Y éste es un clásico entre los clásicos.

uelve el rey, y lo hace con el que para casi todos fue el mejor juego de nuestra querida NES. La que este arcade montó al final de los ochenta fue gorda. No sólo porque vendiera la friolera de 15 millones de cartuchos, sino además porque revolucionó la forma de jugar. Al ya conocido guión "Bowser-rapta-Peach" y las mejores plataformas del mundo, sumaron por primera vez mapas de los mundos, montones de minijuegos, batalla para dos cuando coincidían Mario y Luigi en la misma pantalla, un inventario estilo juego de Rol para coleccionar y usar ítems y una cantidad de secretos tan sólo comparable a lo visto en «Super Mario World». Y ahora Nintendo nos

ofrece la posibilidad de vivir esta revolución por primera vez, o de derramar alguna que otra lagrimita si ya sois veteranos, en Game Boy Advance. Con el aliciente de un Mario Bros. clásico para disfrutar en multijugador, y la posibilidad de jugar una aventura para dos con una sola GBA. El original es ya un clásico, y éste ya lleva camino de serlo.

# Las mejores plataformas

Siempre que sale un juego de Mario, se instala en lo más alto del podio por méritos propios. Los 8 mundos hasta dar con Bowser son gigantes con más de ocho fases la mayoría, todas ellas llenas de tantos secretos que puede que para cuando colonicen Marte, aún no los hayáis

encontrado todos. Y no solo los stages esconderán sorpresas: en los mapas, allí donde parece que terminan puede haber una barca que nos lleve hasta un suculento cofre con un ítem en su interior. Es también el único juego del bigotes con un inventario para guardar champiñones, martillos y un montón de objetos. Además os encontraréis con minijuegos o cofres cada dos por tres, así la aventura se hace mucho más divertida y amena.

Lo que decíamos, que cuando Mario ataca no hay quien le pueda. Y menos en GBA, su consola favorita, y menos si se trata de uno de los juegos más divertidos y variados que se han visto. Es exactamente lo que tenemos ahora mismo aquí.



Es sin duda uno de los Marios más completos y difíciles, con niveles larguisimos y cientos de secretos y minijuegos.



La mecánica no es nada difícil: ¡cualquiera se hará ensequida con los controles! Saltar, correr, cascar enemigos, recoger oro...



Las fases acuáticas seguirán siendo muy peligrosas. Habrá peces gigantes que nos devorarán en cuanto caigamos al agua.



Este Mario fue el primer juego del fontanero donde podíamos movernos por unos mapas enormes llenos de secretos.

# **EL ANÁLISIS**

# **GRÁFICOS**

94

Muchos fondos y enemigos variados. Son unos maestros manejando el color.

▼ Muy poco ha cambiado desde el Mano All Stars de SNES

- Se han añadido voces y nuevos efectos. Melodias al más puro estilo Mano
- También echamos de menos algo más innovador.

# JUGABILIDAD

96

- A la mecánica irresistible, fácil se suman los nuevos trajes de Mano con nuevas habilidades.
- La dificultad se va haciendo muy grande segun avanza

# DURACIÓN

97

- Mundos larguisimos y llenos de secretos. Se puede jugar la aventura a doble
- ▼ No se pueden volver a jugar

Su tremenda jugabilidad y su altísima duración.

Se echan en fillta más novedades en los gráficos.

Una de las cosas más divertidas del juego es el asunto de los nuevos disfraces de Mario: el de mapache para volar, el de Tanoki para convertirnos en estatuas...



El de mapache nos ayudará a encontrar montones de secretos.



Con éste de ¡rana!, Mario se sentirá como idem en el agua.



Y no faltarán los clásicos, como el de Mario fuego. Ojo al sol.





El aspecto gráfico está sacado de la versión Mario All Stars de SNES. Desde luego son gráficos que no desentonan en GBA, y enganchan perfectamente con el tipo de juego.

# MOREGON



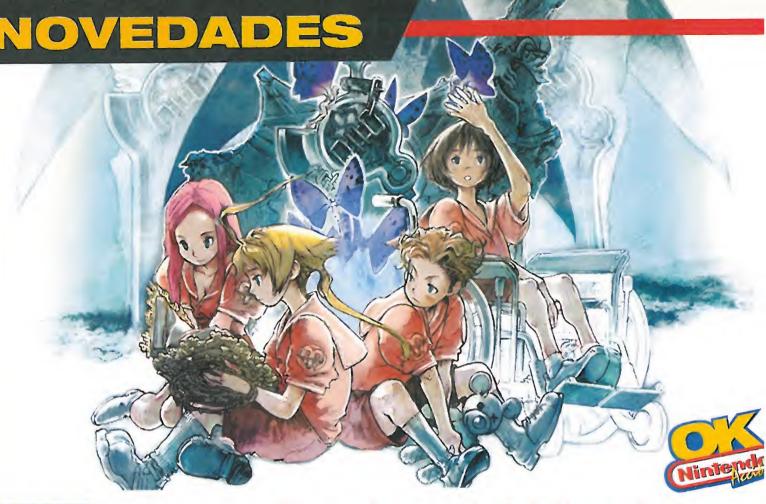
# ¿REEDITAR UN GRAN JUEGO? BUENA IDEA

Los juegos de Mario son los mejores, y éste es de los mejores Marios. Es la oportunidad perfecta para vivir uno de los mejores juegos de todos los tiempos. Fue tal lo que supuso en su época que aun hoy, salvo en los gráficos, no se puede decir que se haya quedado anticuado. Es más, de lo mejor para Advance.

# EL RANKING

- Super Mario Advance 4
   Yoshi's Island
   Super Mario World
   I nuevo Mario presenta una

jugabilidad y una diversión de hoy adelantadas a su época. Y trae mejoras que lo situan por delante de los no menos genia Yoshi y Mario World.



# TOMA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Composition SQUARE-ENIX
- Desamblador, P. D. DIVISION 4
- Tipo de Juego: ROL
- loloms: CASTELLANO (TEXTOS)

### 83

- Bateria: Si
- Jugadores: 1-2

### ę.

- Fases UN EXTENSO MUNDO
- Dolos: 5 RAZAS, 10 OFICIOS Modos de jusço: HISTORIA Y
- MULTI (COOPERATIVO/ÍTEMS)

### M

- Precio: 44,95 €
- A la venta. YA DISPONIBLE

Fantasía para tu inteligencia

# FINAL FANTASY TACTICS

Prepárate para desplegar tu mejor estrategia en un mundo fantástico donde la mente es más poderosa que la espada.

espués de una década, la "saga maestra" de Square vuelve al sitio que la vio nacer: Nintendo. Y lo hace con un gran juego de Rol, repleto de épicas batallas donde la estrategia es nuestro principal arma. Partimos con un equipo de cuatro personajes, al que se van sumando nuevos aliados durante la aventura, como en «Golden Sun». Pero hay una gran diferencia entre ambos: los complejos combates.

Antes de empezar a luchar tienes que elegir bien la "alineación", y luego, durante los turnos, además de atacar, lanzar magias y usar objetos, debes desplazarte por las casillas en que está dividido el campo de batalla para acercarte a un

malo y atacar, ir a defender a un aliado o, simplemente, huir cuando estés en las últimas. Pura táctica en unas peleas que llegan a emocionar por su creciente dificultad y larga duración (os podéis tirar más de una hora batallando, y no es broma).

# No todo es luchar

A pesar de que os pasaréis la mayor parte del tiempo combatiendo, el juego cuenta con los elementos que encumbran a un gran juego de Rol: posadas donde comprar objetos y equipamiento, muchas misiones que cumplir y, sobre todo, un gran argumento. Además, ofrece unos gráficos coloristas y bien acabados, aunque llama la atención que los

escenarios no "ocupen" toda la pantalla, sino que parezcan estar suspendidos en el aire. La verdad es que importa poco cuando uno está tan enfrascado planeando desde dónde atacar, con quién meterse a saco entre los enemigos, qué objetos guardar para momentos críticos, o esperando los futuros cambios de clase de mago a hechicero o de soldado a caballero, que en «FFTA» además conllevan un cambio de aspecto. Quizá los "Zelderos" echéis en falta algo de exploración y puzzles, pero está claro que este juego tiene todos los ingredientes, aunque sean diferentes, para convertirse en "el tercer clásico" del Rol en GBA.



Este es el Banco de monstruos donde podemos reclutar bestias previamente capturadas. Las posibilidades de batalla crecen...

# 3h

Saber moverse en combate es vital. Hay que ver a por quién vamos, a quién interesa defender, las armas de largo alcance...

«Final Fantasy» y lleva el sello de Square. Si eres un rolero de los antiguos, ya estás tardando en reservarlo. Si no, también.

# ieh, árbitro! ipenal, penal!

En cada campo de batalla de «FFTA» hay unas reglas como, por ejemplo, no usar flechas, o no llevar magos oscuros. Y no creáis que se pueden quebrantar...



...porque hay un árbitro que, si la "pifias", ¡te saca tarjeta amarilla!



Si te saca dos tarjetas, vas a la cárcel y, ¡hala, a pagar fianza!



Nuestra primera batalla es una pelea de bolas de nieve, para ir entrenando.



Gráficamente el juego impresiona. Cada batalla se desarrolla en un escenario distinto, así que haceros una idea de la cantidad de decorados que vais a descubrir.





Debemos saber colocar a nuestra gente: delante, la fuerza; detrás, la habilidad.



Los protagonistas son 4 niños que viajan mágicamente al mundo de Final Fantasy.

# EL ANÁLISIS

# GRÁFICO:

92

- La cantidad de personajes y lugares distintos que veréis
- Aunque vaya por cuadriculas, se podían haber "tapado" los huecos de los escenarios.

### SONIDO

90

- Las melodías y los efectos de ataque tienen gran calidad.
- ▼ Pero los combates duran mucho y la musica, aunque buena, termina "rayando".

# JUGABILIDAD

95

- Al luchar prima vuestro coco: podeis dividiros, atacar, esperar... Hay multi/jugador.
- Si sois roleros de acción quizá se os haga muy pesado.

# **DURACIÓN**

96

- Los combates, con cerca de 12 personajes, se pueden hacer muy, muy largos.
- Precisamente eso, que no tengáis suficiente paciencia

# TOTAL

94

- Los brillantes combates y sus infinitas posibilidades.
- La estrategia sin exploración no le gusta a todo el mundo.

# MURACIÓN



# ROL Y ESTRATEGIA PARA LOS PURISTAS

Square vuelve a sus origenes, a Nintendo, para deleitarnos con su maestría "rolera". Como solía, nos trae un argumento grandioso que da pie a un Rol que además incluye estrategia. Unos combates por tumos mucho más tácticos que los de «Golden Sun» o «Pokémon», pero con el mismo nivel técnico y adictivo.

# EL RAWKING

- 1. Pokémon Bubi/Zafiro
- Golden Sun: La Edad Perdida
   Final Fardasy Tection Advance
- Golden Sun y Pokémon están amba por sumar combates y exploración. En "Final", de explorar nada, y de luchar, todo. Tres juegazos de nol distintos, pero todos joyas del género.

# (O) / E D

El triunfo de la estrategia

Regresa uno de los juegos más originales de Nintendo para GB Advance... ¡no tengas miedo, la estrategia no muerde!

¿CÓMO FUNCIONA ESTO? Fácil, fácil. En el mapa de guerra damos las órdenes a nuestras tropas (avanzar, colocarse) con la ayuda de un cursor, y en el momento de los ataques, una nueva vista nos lleva al corazón de la batalla, con los ejércitos enfrentados.



En este mapeado movemos nuestros ejércitos con pericia.

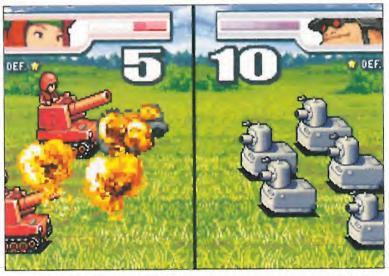


Y el combate se vive con gran intensidad con esta vista.

dvance Wars» fue en su día una auténtica sorpresa. Un alarde de originalidad y buen hacer, que acercaba un género tan hostil (para los "consoleros") como la estrategia a cualquier persona, a través de un control sencillo aunque con grandes posibilidades.

# ¡Diversión pura y dura!

Esta segunda entrega sigue la línea marcada por su predecesor: nos convierte en capitanes de escuadrón de combate en plena guerra, y deja



Como veis, el estilo gráfico se ha mantenido desde la primera entrega. Y también la mecánica, que continúa ofreciéndonos un ritmo fluido, no sólo para estrategas.



En esta entrega contamos con nuevos mapeados y un completo editor.

en nuestras manos el control total de todas las acciones que serán por turnos. Pero antes, para que no haya excusas, podrás cogerle el aire con el completísimo y traducido tutorial que incluye. Bien, ¿no?

Los gráficos que pone en pantalla son muy chulos; la vista pasa de la panorámica general (un mapa de guerra) a una más detallada cuando las tropas se enfrentan. Y el sonido anima los combates y tal. Pero la razón por la que este juego es tan recomendable es su jugabilidad, de



En los combates a cuatro jugadores, las partidas prometen ser muy intensas.

nuevo. El manejo es muy sencillo, y el ritmo muy fluido. Hay muchas misiones, bien enlazadas, que os pegan frente a la pantalla desde el principio. Y si venís de jugar con la primera parte, os encantará saber que esta entrega incluye un potente multijugador para cuatro GBA, que va a dilucidar muchos conflictos (y traeros datos de una consola a otra), y un editor de escenarios para que la diversión nunca se acabe. Lo dicho, aunque la estrategia no sea lo vuestro, esto tenéis que probarlo.



# GAME BOY ADVANCE



Compania: NINTENDO Desarrollindor: INT. SYSTEMS Tipo de juego: ESTRATEGIA Idioma: CASTELLANO

Passwords, NO Bateria: SI Dales 5 BANDOS

Jugadores: 1-4

Precio: 39,95 € A la venta: YA DISPONIBLE

EL AMÁLISIS

### 80 **GRÁFICOS** La misma linea de detalle y diseño de la primera entrega

Aelodias animadas que acompañan en todo moi

JUGABILIDAD

pocas horas ... qué divertir

# DURACIÓN

Cientos de horas de juego, editor de mapas, conexión link...





El cuidado diseño y el magnifico control.



Que el apartado técnico casi no haya mejorado

Más que una continuación, una prolongación del primero, con mejoras y nuevas misiones. Un juego muy recomendable para jugones de todo tipo.





# **Deluxe Pack**

- Auriculares
- Adaptador para auriculares
- Soporte para recarga
- Protector de goma
- Adaptador para coche
- Lupa
- Correa
- Empuñadura.





# Starter Pack

- Auriculares
- Adaptador para auriculares
- Cargador USB
- Bolsa de transporte
- Limpiador de pantalla
- Correa

¿Conoces lo último





ADAPTADOR A CORRIENTE



AURICULARES ESTÉREO + CABLE ADAPTADOR



BATERÍA LARGA DURACIÓN (HASTA 32 HORAS)



ESTACIÓN DE CARGA CON CABLE USB

# NOVEDADES

El dúo de Rare vuelve a lucirse

# BANJO KAZOOIE

La "parejita" de RARE llega a GBA con el mismo espíritu y humor que tanto aplaudimos en N64.



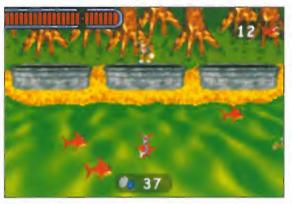
El espíritu de la malvada Grunty se ha metido en un robot, pero nuestros héroes le harán frente a pesar de su fiero aspecto.



A veces, para conseguir un Jiggy, Banjo tendrá que bucear hasta el fondo del mar. ¡Igualito que en el juego de N64!



Fijate bien en esos gráficos. Parece 3D, ¿verdad? Y es que nuestra GBA no deja de sorprendernos con maravillas técnicas.



Una forma de divertirse y de conseguir un preciado Jiggy serán los minijuegos. Divertidos y con mucho picante. Que pican, sí.

I increíble universo de Banjo y Kazooie ya está en la palma de nuestras manos. Tras su atronador estreno en Nintendo 64 y su regreso con «Banjo-Tooie», por fin ha llegado una versión para portátil cuya historia corre paralela a la que vimos en la segunda parte. Con Grunty, la bruja, resucitada, nuevos planes malvados, mucha acción...

# ¡No vais a parar quietos!

A lo largo de seis mundos, el objetivo de esta pareja oso-pollo es recoger unas piezas doradas llamadas Jiggys. En total hay 60 y son la clave para acceder a nuevas áreas. En cada mundo el reto se multiplica pues tenemos que aprender nuevas habilidades, completar divertidos minijuegos, ayudar a la gente,

derrotar a los jefes y encontrar a los Jinjos. Menos mal que contamos con un entrenador, Bozzeye (antepasado del topo Bottles) que nos enseña todos los movimientos para lograr esto, que si no... Además, un ingenioso control basado en las teclas R y L de la GBA, permite manejar los 15 movimientos que aprenden B y K con suma facilidad.

Como habréis visto, no sólo se mantiene el espíritu jugable, sino también (casi) el técnico. Aunque la GBA no tiene la potencia de N64, los gráficos y las suaves animaciones transmiten una sensación 3D que te deja boquiabierto.

Lo único que no nos ha gustado tanto es que no dura lo que nos habíamos imaginado. Pero claro, si la comparamos con la de N64...

# LA MAGIA DE MUMBO

LOS PODERES DE MUMBO JUMBO, el chamán, harán que B y K sufran cuatro transformaciones: ratón, vela, pulpo y tanque. La utilidad de cada una dependerá de las circunstancias, pero todas servirán para pillar más Jiggys.



Cuando el "ratón" roa esa cuerda conseguirás un nuevo Jiggy.

# GAME BOY ADVANCE



Compaña: THO
Desarrollador: RARE
Tipo de juego: ACCIÓN-PLAT.
Idioma: CASTELLANO
Jugadores: 1

Passwords: NO Bateria: SI

Datos: 6 MUNDOS, 10 JIGGYS POR MUNDO

Precio: 49,95 €
A la venta: 27 DE OCTUBRE

# EL ANALISIS

# **GRÁFICOS**

Sin lugar a dudes lo mejor del juego. Casi parecen 3D.

### SONIDO

Melodias excelentes, y oir hablar a Mumbo como en N64 genial.

# JUGABILIDAD

Humor y miniuegos a raudules El control sencillo y potente

90

87

# DURACIÓN

Seis mundos que te mantienen unas 10 horas frente a la GBA.

# TOTAL



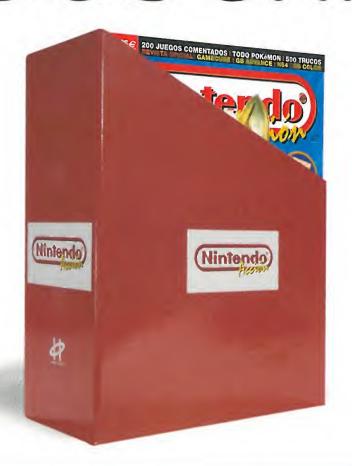
Banjo-Kazoole en la GBA. ¿Qué más se puede pedir?

Su duración: como mucho.
10 horas de juego.

### uni no ación

Una aventura con todos los buenos ingredientes de la saga. Genial en gráficos y desafios jugables, pero a los más "talluditos" se nos hace corta.

# SUSCRIBETE





# PAGA 10 NÚMEROS Y RECIBE 12

+ ESTE ARCHIVADOR POR SÓLO 29,50€

Si quieres también puedes comprar el archivador sin suscribirte

POR SÓLO 9€

(aastos de envío incluidos)



**SUSCRÍBETE HOY MISMO** POR:

# TELÉFONO

L. FAX



CORREO

806 015 555

(Horario: 9h a 13h y de 15h a 18h

de lunes a viernes)

(Horario de verano: julio y agosto de 8,30h a 16,00h)

902 540 111

(envía el cupón por fax)

suscripcion@hobbypress.es



www.hobbypress.es (rellena el cupón en la web) Envía el cupón adjunto por correo a: Hobby Press S.A. Apdo. 34 F.D. 20080 San Sebastián (Guipúzcoa)

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

□ Sí, deseo suscribirme a Nintendo Acción durante 12 números y pagar sólo 10 números (2,95€ x 10 = 29,50€, ahórrate 5,90€) más 5€ de gastos de envío y recibe de regalo un estuche archivador. ☐ Deseo comprar el archivador (9 € gastos de envío incluidos)

FORMA DE PAGO (Elige una de las 2 opciones)

DOMICILIACIÓN BANCARIA: Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Hobby Press S.A.

☐ TARJETA DE CRÉDITO:

**Cuenta Corriente** 

O MASTER CARD O 4B O EUROCARD

• De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos

- que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- · Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.

FIRMA (Imprescindi	ble en cualquier	forma de pago	o)

# 007 NIGHTFIRE





ACCLAIM **▶**Conducción 59.95 € ▶1-4 J Es mucho más que la entrega

anterior. Más salvaje, más realista. Con más coches y mejor manejo. 92 Puntuación



CAPCOM ▶Lucha ▶64.95 € ▶1-2 J Un rompedor juego de lucha en 2D, con muchos personajes, modos de iuego y excelente control.

Puntuación



NAMCO Acción 62.95 ▶1 J Acción, tiroteos, combates, con un desarrollo variado y divertido. Acompañan puzzles y minijuegos. Puntuación 87

# DIE HARD VENDETTA



VIVENDI UNIVERSAL ▶Acción 3D 19.95 ▶1 J Un shooter 3D, en primera persona, con toques tan originales como que se puede capturar rehénes. Puntuación



PATARI **Lucha** 49.95 € ▶1-2 J Con un estilo de lucha propio y una perfecta recreación del anime, este juego llega dispuesto a arrasar. Puntuación

# **ENTER THE MATRIX**



**▶ATARI ▶**Acción ▶1 J Un vendaval absoluto de acción, muy apetecible lo mires por donde lo mires. "Wachowsky" de pura cepa. Puntuación 90



▶Aventura de terror



La ambientación es espectacular, v entre esto y que las alucinaciones que pasan por la cabeza del protagonista son para temblar, el miedo está garantizado. Además, el quión y la puesta en escena valen su peso en oro. 94

Puntuación



Este clásico juego de Rol hará las delicias de los fans de «Pokémon» y «Golden Sun». Está dicho todo... Puntuación

# FIFA 2003

NELECTRONIC ARTS ▶64,95 €

▶1-4 J

90

**Firthol** 

LA NOVEDAD DEL MES

Ha mejorado la anterior entrega. Aunque para

que no la olvidemos, se ha incluido en «Rebel

filón de modos, extras y novedades, convierten

Strike» en modo cooperativo. Esto unido al

el juego en el puntazo de este mes



El juego de fútbol más perfecto del momento. Control impecable, gráficos reales. animaciones de verdad. Y encima la narración de los comentaristas de la SER, Manolo Lama v Paco González. No se puede pedir más. 94

**Puntuación** 

DLUCASARTS

<u>Puntuación</u>

NINTENDO

Puntuación

▶54,95 €

59.95 €



**PEA GAMES** ▶ Estrategia 64,95 Resulta divertidisimo convertirte en el cabeza de familia, simular la vida, tomar todo tipo de decisiones...

Puntuación

# IANSION (PLAYER'S CHOICE)



Aventura **►NINTENDO** 29,95 € 11 J ¿Pero todavía no te has hecho con esta "fantasmal" aventura? Con este precio, estás metiendo la pata...

Puntuación

# MARIO PARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO ▶Tablero 29.95 ▶1-4 J Un juego para vivir semanas alegres iunto a tres amigos. Auténticamente irresistible, v más a su nuevo precio. Puntuación 91



Shooter 3D

1-2 J

98

▶ Velocidad

El dios de la velocidad

se materializado en un

Esta nueva entrega del futurista «Zero» añade

juego de GameCube.

a la velocidad, un

desafiante modo

configurar y crear

nuestras propias

naves. La pasada

RRY POTTER Y LA CÂI

Eficaz desarrollo y jugabilidad

totalmente equilibrada. Si te gusta

Harry Potter, no te lo puedes perder.

Tan espectacular como siempre, pero

más arcade que otras entregas y con

interesantes toques de "aventura"

Imaginate, en mitad de los campos

de Tierra Media, luchando contra

orcos y otras malvadas criaturas.

DEA GAMES

Puntuación

**▶KONAMI** 

64,95 €

164.95 €

Puntuación

**Puntuación** 

64 95 €

historia que permite

▶1-4 J

**▶**Aventura

11 J

92

▶Fútbol

▶1-2 J

88

Acción

▶1 J

EA GAMES Acción 3D 64.95 Alístate y libra batallas de la Segunda Guerra Mundial como un soldado más. Puro combate 3D. **Puntuación** 

### METRUID PRIME (P

**►MINTENDO** ▶29.95

Aventura ▶1 J

99

**▶**Baloncesto



El "otro" gran juego de GameCube «Metroid» ha estrenado un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Por eso los chicos de Nintendo acaban de incluirlo en su flinante línea players choice, a un precio de risa.

**NSEGA** 



**Puntuación** 

MIDWAY **Lucha** 64 95 € ▶1-2 J Olvídate de los arcades de peleas que hayas probado. Esto es serio y duro, violento, para adultos. Puntuación



▶59,99 Buen control, variedad de modos de juego y mucho realismo. Un basket para todo el mundo.

Puntuación



DEA SPORTS **▶**Baloncesto 64,95 € ▶1-4 J Los 29 equipos de la mejor liga de basket del mundo, se ponen bajo tu control. Realismo a más no poder. Puntuación

# NBA STREET VOL. 2



▶65.95 ← ▶1-4 J Resulta excitante iugar al basket en plena calle con las estrellas de la NBA. Promete jugadas de fantasía. Puntuación

DEA SPORTS 62.95 €

▶ Baloncesto

94



Una nueva edición que no es una edición más. Para el 2004 se ha potenciado aún más el realismo, huscando un control más perfecto de las iugadas, Interviene la selección española y están los nuestros, Gasol y Raúl López

**Puntuación** 



Carreras ▶64.95 Un titulazo de coches respaldado por un apartado técnico brillante, coches de lujo, reales y muy bien detallados. Puntuación 90



SEGA ▶Rel ▶54,95 ▶1-4 J Hemos dado nuestro primer sorbo a la experiencia online, y nos ha convencido. Eso sí, hay que pagarlo. Puntuación 88



**▶NINTENDO** ▶Aventura-puzzle 29.95 ▶1 J La genial aventura diseñada por Miyamoto, todavía más atractiva. ¿Aún no te has hecho con ella? Puntuación 90



CAPCOM ▶63.95 € ▶1 J Un juego de acción diferente, con mucha marcha, estrategia y una protagonista increíblemente animada. Puntuación

# RAY MAN

►UBI SOFT

▶Plataformas



Las plataformas más geniales se dan la mano con la acción más cañera. Los alucinantes gráficos os deian prendados desde el principio, y el genial y variadísimo desarrollo no os permitirá quitar los ojos de la pantalla.

Puntuación

### RESIDENT EVIL



**▶CAPCOM** ▶Aventura de terror 64,95 ▶1 J El miedo espera a la vuelta... de la esquina con un juego de terror que de verdad te va a asustar. Puntuación 93

# **RESIDENT EVIL 2**



CAPCOM Aventura de terro ▶44.95 **~** Imprescindible para seguir la trama de la saga, divertido, emocionante y largo. Aunque algo anticuado. **Puntuación** 85

86 NINTENDO ACCIÓN Nº 132



CAPCOM Aventura de terror 44,95 ▶1 J Tiene buen precio, y ofrece miedo y

acción en dosis suficientes, pero no es el mejor Resident de la saga.

Puntuación

NINTENDO/RARE ▶29,95 €

STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)



El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica. iugable v abora también en precio Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad v pondrán la envidia en cara aiena.

Puntuación

# ≥29,95 € Los grandes héroes de

VIVENDI UNIVERSAL

Hulk protagoniza un juego de

mamporros que nos deia con la

lengua fuera por sus dosis de acción.

Un juego de coches que te sumergirá

en la trama de una peli chulísima

¿No te apetece conducir un Mini?

59.95 €

EIDOS

TIME SPLITTERS 2

ITALIAN JOB

**▶**EIDOS

**59.95** 

Puntuación

67.95 €

CAPCOM

62,95 €

ATARI

59,95

Puntuación

Puntuación

Puntuación

**Puntuación** 

**Puntuación** 

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO

Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes v una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio pa'flipar!

Puntuación

95

Acción

85

Shooter 3D

Una historia original.

una gran oferta en modos multijugador.

uno de los que más nos han impresionado

Por el nivel de I.A. de

los rivales, el control

original historia.

De nuevo superándose a sí mismo.

como dicta el espíritu del skater. Más

grande, más real y con una música...

NUEVO

Un juego de acción espectacular. Con

Es la versión más depurada de todas.

Buen comportamiento de los coches

y excelente trabajo gráfico.

una iugabilidad sorprendente y un

apartado visual de caerse de boca.

suave, la duración y la

**▶**Skate

90

▶Beat'em Un

**▶**Carreras

▶1-4 J

91

Técnicamente impecable. Sin duda

Lucha





NINTENDO

Puntuación

Un prodigio de la técnica al servicio

de la diversión. Es como estar

cabalgando sobre olas vivas.

44.95

La historia del juego, los personajes, la traducción, el control. la banda sonora, las mazmorras Todo en «Wind Waker» deia alucinado, y más aún su jugabilidad v el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota. Lo mejor que se ha visto.

Puntuación

NINTENDO

▶69,95 €

### **NUESTROS** Acción 3D

# **LOS MEJORES** SHOOTERS 3D

RECOMENDADOS

- STAR WARS REBEL STRIKE
- STAR WARS ROGUE LEADER
- TIME SPLITTERS 2
- MEDAL OF HONOR
- 007 NIGHTFIRE

# **LOS MEJORES DE PLATAFORMAS**

- SUPER MARIO SUNSHINE
- RAYMAN
- SONIC ADVENTURE DX
- WARIO WORLD

# **LOS MEJORES DEPORTIVOS**

- FIFA 2003
- NBA LIVE 2004
- NBA STREET VOL. 2
- 4 NBA 2K3
- 5

### LOS MEJORES **DE AVENTURAS**

- ZELDA: THE WIND WAKER
- METROID PRIME
- STARFOX ADVENTURES
- SPLINTER CELL
- RESIDENT EVIL ZERO

# **LOS MEJORES** DE LUCHA-ACCIÓN

- SOUL CALIBUR II
- SUPER SMASH BROS MELEE
- DRAGON BALL Z BUDOKAI
- 4 **ENTER THE MATRIX**

5 VIEWTIFUL JOE

# LOS MÁS VENDIDOS **EN CENTRO MAIL**

- 1 SOUL CALIBUR II
- 2 METROID PRIME
- 3 PRODUCT NUMBER 03
- **4** SUPER MARIO SUNSHINE
- 5 STARFOX ADVENTURES
- 6 MARIO PARTY 4
- MYSTIC HEROES
- 8 GAME BOY PLAYER
- 9 ETERNAL DARKNESS
- 1 O THE LEGEND OF ZELDA



LUCASARTS Acción 62,95 € Un genial shooter-combate-accióntierra-aire que no debe faltar en tu colección de clásicos Star Wars.

Puntuación

**LUCASARTS** 

Shooter aéreo



«Roque Leader» es una "peli" interactiva, con escenarios localizados en los filmes y acción por las galaxias. Si lo acompañas con lo último que ha salido para tu consola. digase Clones y Outcast, es la bomba

**Puntuación** 

94

# SUPER MARIO S. (PLAYER'S CHOICE)



¡Las mejores plataformas para Cube, a un precio de luio! Disfruta de su apartado técnico sobresaliente, sus retos y su jugabilidad, por menos de 30 Euros, La felicidad existe, querido jugón, v está aquí mismo.

Puntuación

95

▶Arcade-Party SEGA 64,95 €

▶1-4 J

# **▶NINTENDO**

# ≥29,95 €

Aventura-Plataformas



Un juego cosa de monos. Y es muy mono. Y con un sinfín de mini juegos para pasarlo en grande. Puntuación



NINTENDO ▶1-4 J En la línea de sus clásicos de Game Boy, sólo que en 3D. Te vas a flipar con los movimientos de Wario. Puntuación

# 90

1-4 J





El nuevo Resident te lleva al origen de la saga, con un juego que meiora a todos los niveles la que vimas en el primer RE. Tiene un desarrollo que te absorberá (más de 15 horas, seguro), y un nivel técnico que lo

**Puntuación** 

**▶SEGA** Puntuación

34,95

▶NAMCO ▶59.95



**Puntuación** 

**▶UBISOFT** ▶59,95

moda, v más aún con la llegada de Sam Fisher. Este nuevo héroe se ha hecho con un hueco en el salón de la fama gracias a un iuego impecable con una conexión GameCube que te va a dejar flipado.



Puntuación

59. 95

persiguiendo a los delincuentes. Puntuación 88

1-4 J

90

91

97

96

hace imprescindible. 95

Treinta escenarios que recorrer a toda velocidad y un personaje distinto para cada fase. Conexión a GBA.

# 11/2/11/25



SEGA Arcade 59.95 ▶1J Sonic regresa con un juego veloz y divertido, y 6 personajes controlables que se mueven por otras tantas rutas.

Puntuación

Lucha



El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, sí; e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube, Si, la han baiado de precio v es toda una ganga. Hazte con los dos, no te arrepentirás.

Juego de espías

Los espías están de

# STARSKY & HUTCH

**▶**Coches Ponte en el papel de estos dos superpolicías y pásalo en grande

# **DVANCE WARS 2**



**▶**Estrategia >39.95 € ▶1-4 J

Una prolongación de la primera entrega, con nuevos mapas y la posibilidad de combatir a cuatro.

**Puntuación** 

DRAGON BALL Z II



▶49.95 € ▶1-4 J Si eres un fan de la serie, te lo tienes que comprar. Incluye todo lo que esperas: combate, aventura...

**Puntuación** 

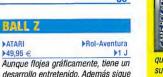


▶Acción-Plataformas 49.95 € En la línea de sus buenísimos juegos de N64. Gráficos geniales, muchos desafios, y una pareja flipante.

**Puntuación** 90

MATARI

34.99 €



**Puntuación** 

triunfando en los tons de ventas

Juego de cartas que está haciendo

las delicias de fans de este género,

y de esta serie de animación.

### BALL 7

**Puntuación** 



# GBC Juego de cartas

▶1-2 J



Saltamos de los circuitos urbanos a los rallys, con buen nivel gráfico y



Lucha XICAT INTERACTIVE 42,95 € ▶1-2 J Después de «Street Fighter», el

mejor juego de lucha para tu GBA. Sorprende gráficamente. 90

VIVENDI UNIVERSAL

**Puntuación** 

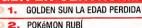
▶Beat'em Up

▶1 J

91

90

# LOS MÁS VENDIDOS DE **GBA EN CENTRO MAIL**



POKÉMON ZAFIRO

HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA

FINAL FIGHT ONE

DRAGON BALL Z: LEGACY OF GOKU II

LEGEND OF ZELDA: A LINK TO ...

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

**GOLDEN SUN** 9.

CRASH BANDICOOT 2 10

# **Puntuación COMUNIDAD DEL ANILLO**

>52.95 €



VIVENDI UNIVERSAL Rol ≥29,95 € La versión oficial de 'El Señor de los Anillos', el libro de Tolkien, es una aventura rolera muy profunda.

Realistas movimientos, enemigos

inteligentes, armas para recoger y

usar, jefazos finales... Muy bueno.

<u>Puntuación</u>



VIVENDI UNIVERSAL **▶Plataformas** 52.95 € 1-2 J Si quieres disfrutar toda la emoción de las plataformas más clásicas, en

**Puntuación** 



44,95 €

NINTENDO ▶Velocidad ▶1-4 J 42.00 € No hay un juego más rápido. «F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.

**Puntuación** 

# SPECIAL FORCES 2



Acción ▶39.95 € ▶1-2 J Superior a la primera parte. Alucina con sus 22 fases de acción total y un apartado técnico brillante.

**Puntuación** 

# NINTENDO'



1-2

90



Los "roleros" más puristas andaban buscando un juego como éste. Con una firma de lujo, y una proposición de RPG con mucha estrategia Sus combates por

turnos son mucho más tácticos que los de «Golden Sun», y necesitan darle al "coco", aunque también garantizan duración ilimitada

**Puntuación** 



49.95 € ▶1-2 J Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increible banda sonora.

**Puntuación** 90

NINTENDO

**▶**Plataformas



Los geniales monos protagonizan en un GBA un juego que ya se ha convertido en imprescindible. Altísimo de técnica v con una jugabilidad capaz de emocionar a

cualquiera. Y si no, tomad nota de estos datos: 46 fases, 2 estelares protagonistas (y muy monos), minijuegos por un tubo...

Puntuación 94

NINTENDO

Rol



En un continente enorme, dos tipos están a punto de vivir una aventura fantástica. Esta entrada de película da pie a un fenomenal juego de Rol que nos

sumergirá en una historia absorbente, llena de magia y batallas. Un cuento de entre 30 y 60 horas de juego con un control exquisito.

Puntuación

# GOLDEN SUN; LA EDAD PER

NINTENDO ▶49,95 €



La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una levenda

que pone los pelos de punta, una aventura para sumergirte, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.

**Puntuación** 



**▶**Carreras meior sensación de velocidad.

**Puntuación** 

# 0

NINTENDO **▶**Rol ▶1-2 J 29,95 € Un juego encantador, protagonizado por hamsters. Disfrutarás como un loco aprendiendo su idioma.

**Puntuación** 

# LA NOVEDAD DEL MES



NINTENDO

Puntuación:

Versión GBA de «Mario 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario diseñado hasta ahora. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Casi nada.



NINTENDO ▶44,95 € Perfecto para iniciarse en el Rol. Divertido, facilón y con personajes

▶1-4 J

encantadores. Para tu hermanito. 85

**Puntuación** 

EA GAMES



Con la calidad gráfica que vimos en su primera entrega, Harry y sus amigos Ron y Hermione salvan Hogwarts de la maldición de la cámara secreta. A

base de diez hechizos diferentes, nuestros amigos se las verán con más de 50 criaturas en combates por turnos de los de toda la vida.



DEA GAMES ▶54.95 € Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.

**Puntuación** 



148.95 €

▶1 J Si la primera parte nos impactó, la segunda va a rematar la "faena" en gráficos y en jugabilidad.

90

89

**Puntuación** 



**►**KONAMI ▶Fútbo 44,95 € Nos gusta el fútbol, y más cuando lo podemos jugar en cualquier parte

con este nivel de calidad.

**Puntuación** 

# KING OF FIGHTERS EX 2



**ACCLAIM** Lucha Es la recreativa en tu portátil. Con un excelente control, amplia gama de golpes, ¡y unos gráficos guays!

**Puntuación** 

### KIRRY NIGHTMARE



**▶Plataformas** ▶1 J Lo último de Kirby es entretenido, variado, te hará reir, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.

Puntuación



Acción ELECTRONIC ARTS ▶1-4 J 'El Señor de los Anillos', en la versión de la película. Mucha acción

de la buena, con toquecitos de Rol.

**Puntuación** 

NINTENDO

Es va un clásico de estas páginas y de las

91

Rol



listas de ventas. Lo último de Link pone en juego una historia atractiva, desarrollo super jugable y un multijugador que es

una grandisima aventura en si mismo. Se llama "Four Swords" y no deja títere con cabeza. Como veis, razones para triunfar no le faltan.

Puntuación



Es el líder indiscutible en velocidad. Sus notas son brillantes Pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos

de transparencia y un diseño cuidadísimo; la iugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.

**Puntuación** 

### AN BATTLE NETWORK 3



NINTENDO

METROID FUSIO

▶48.95 €

▶1-2 J

Aventura

95

Un juego de Rol lleno de secretos, largo y muy divertido, que incluye un innovador sistema de combate.

Si buscáis una

cartucho colma

aventura total, este

cazarrecompensas

espacial, v debemos

recorrer un gigantesco

todas las expectativas. Controlamos a Samus

Puntuación 87

### SPYRO: SEASON OF ICE



29.95 €

salta, planea y escupe fuego y hielo.

# LOS MÁS VENDIDOS DE **GBC EN CENTRO MAIL**

HARRY POTTER Y LA CÁMARA... 3

4 POKÉMON PLATA

-5 POKÉMON ROJO

6. DRAGON BALL Z

ZELDA: ORACLE OF AGES 7.

# **POKÉMON RUBÍ Y ZAF**

mundo atestado de peligrosos alienígenas,

ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial

ambientación os mete de lleno en la acción.



Puntuación





¿Pero todavía no te has hecho con las últimas ediciones! ¿A qué esperas para disfrutar de la meior aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues corriendo a por los cartuchos! Puntuación



*PUBISOFT* **▶**Plataformas 49,95 €

Rayman atrapa a cualquier público, es gracioso, variado y bonito; y tiene un nivel de dificultad bien ajustado.

Puntuación

# NIC ADVANCE 2



**▶**SEGA **▶**Plataformas 49,99 € El nuevo plataformas de Sonic ha subido la velocidad y tiene nuevo

**Puntuación** 

### SPLINTER CELL

**UBISOFT** ▶49,95 €

▶1 J



Versión para GBA del juego de espías más famoso, Aquí la aventura se muestra en 2D, pero con una calidad técnica también altísima, y una jugabilidad más

que estudiada. El desarrollo de la acción ha variado, pero no el espíritu. Es «Splinter Cell» de purísima cepa. Totalmente recomendable. 95

**Puntuación** 

### SPYRO: SEASON OF FLA



VIVENDI UNIVERSAL 52,95 €

**▶**Plataformas

Una gran segunda parte, incluve vista isométrica, escenarios coloristas y tres mundos enormes.

**Puntuación** 



Esta aventura rezuma calidad, buen humor, jugabilidad y variedad. Spyro

Puntuación

1. YU-GI-OH: DUELO EN LAS TINIEBLAS

2 POKÉMON AZUL

POKéMON ORO 8.

ZELDA: ORACLE OF SEASONS 9

WARIOLAND 3

### STREET FIGHTER ALPH



49.95 € ▶1-2 J La recreativa en tu superportátil. Una conversión de lujo con los 33 luchadores y modo versus con cable.

**Puntuación** 



ATARI **▶**Conducción 49,95 € Algo más que un simple iuego de

coches. Eres un especialista y te enfrentarás a muchos desafíos.

**Puntuación** 

# **SUPER MARIO ADVAR**



NINTENDO ▶ Plataformas 41.95 € ▶1-4 J Tiene plataformas por un tubo,

cuatro protagonistas, 20 niveles, y un multijugador increíble. 91

**Puntuación** 

# SUPER MARIO

**►NINTENDO** 



Un iuego que le va a coronar como rev de plataformas. Nada menos que 96 mundos para explorar corriendo, buceando, a saltos, sobre Yoshi o volando Y además

**▶**Plataformas

podemos escoger entre Mario y Lugi para recorrer cada fase. Incluye «Mario Bros.», el multijugador compatible con «Mario Advance»

Para ponértelo más claro, te ofrecemos

los precios más utilizados en estas

páginas, con su conversión a pesetas.

5.990 PTA

6 489 PTA

6-988 PTA

8.318 PTA

8.990 PTA

9.150 PTA

57,04 €

59.95 €

60.00 €

63,05 €

64,04 €

67,00 €

69.95 €

9.975 PTA

9.983 PTA

10.655 PTA

11.639 PTA

Puntuación

39.00 €

42.00 €

45.00 €

54.03 €

54.99 €

SUPER STREET FIGHTER II



≥29.95 € ▶1-2 J Revivir el mayor bombazo de la

historia de los videojuegos en tu GBA? Me apunto, colega.

**Puntuación** 

90

# TEKKER



NAMCO Mucha 54,99 € ▶1-2 J Tiene golpes y combos para aburrir, v ofrece una variedad de modos de

Puntuación 88

### **B** RAIDER



**NUBISOFT ▶** Aventura ≥29,95 € Lara Croft protagoniza una aventura genial, en su línea, bien animada, y

con el necesario toque de acción.

**Puntuación** 

### V-RALLY

54.95



Llega el juego de rallys definitivo para Game Boy Advance. Y tenía que ser de «V-Rally», una saga plagada de éxitos. La tercera entrega combina tecnología de

otro planeta (coches renderizados, ¡¡vista subjetiva!!, velocidad, suavidad) con un altísimo nivel de jugabilidad. Nueva generación.



NINTENDO **▶**Plataformas 41.95 € Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una

mecánica sugerente y atractiva. **Puntuación** 

**▶NINTENDO** 

FL Con Laga :Fs que lo nuevo de Wario es algo indescriptible! lmaginad que metéis doscientas maquinitas "hand-held" en un

Wario y sus colegas lo organizan todo para que sólo podáis jugar tres segundos a cada "tontería". ¡Pues eso es «Wario Ware»! No. Es más. Y mejor. ¡Cómpralo!

▶ Plataformas



La penúltima aventura de Mario y Yoshi nos deja 48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Su gran iugabilidad no nos permite pestañear, v

solo cartucho, y que

su acabado gráfico deja con la boca abierta. Además, completar todos los niveles y secretos

Puntuación



44.95 € La tecnología de Advance al servicio del juego de cartas de moda. Si te gustó el de GB color... ¡babearás!

**Puntuación** 



**EKONAMI** Juego de cartas ▶1-2 J

39.95 € Reta con tu mazo de cartas a una panda de rivales y gánales todas sus cartas. Y a tus amigos, también.

**Puntuación** 

# **NUESTROS** RECOMENDADOS

# LOS MEJORES **DE PLATAFORMAS**

- SUPER MARIO ADVANCE 4
- YOSHI'S ISLAND 2
- SUPER MARIO WORLD 3
- DONKEY KONG COUNTRY BANJO-KAZODIE

# LOS MEJORES **DE AVENTURAS**

- POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
- **GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA**
- 3 LEGEND OF ZELDA
- 0 FINAL FANTASY TACTICS
- 5 METROID FUSION

# **LOS MEJORES** DE ACCIÓN

- SPLINTER CELL
- CT SPECIAL FORCES 2
- 3 BRUCE LEE

91

**▶**Habilidad

- LAS DOS TORRES 0
  - MEGAMAN B. N. 3

# **LOS MEJORES DEPORTIVOS**

V-RALLY 3

5

- 2 MARIO KART
- 3 ISS ADVANCE
- 4 DAVE MIRRA BMX 2 GT ADVANCE 2

# **LOS MEJORES DE LUCHA**

- KING OF FIGHTERS EX 2
- STREET FIGHTER ALPHA 3
- SUPER STREET FIGHTER II
- BLACK BELT MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

# **GAME BOY COLOR**

- YU-GI-OH!
- HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
- POKÉMON CRISTAL
- 4 HAMTARO
- 5 DRAGON BALL 7

95

# NINTENDO

**Puntuación** 

lleva varios meses, Imprescindible,

NUESTRA RECOMENDACIÓN Llegan a las tiendas muchas y buenas novedades. «Mario 4» y «Final Fantasy Tactics» son compra obligada.

# GAMECUBE

- >> Localización de los sacerdotes de la tierra y el viento.
- Mapas con todos los secretos del templo de la Tierra y templo del Viento.
- >> Estrategias para vencer a todos los enemigos, incluso al Jefe de Mazmorra.

¡Presume! Vas a conocer a fondo todos los secretos de este juego



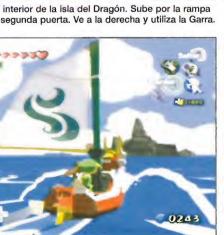
Medli es la sacerdotisa de la tierra, Makore el sacerdote del viento. Enséñales a tocar sus melodías y llévalos a sus respectivos templos, sólo así conseguirás darle a tu espada el poder necesario para eliminar a Ganondorf.

# Sacerdotisa de la Tierra

No te dejes las neuronas buscando a Medli por las habitaciones de la Isla del Dragón, está fuera, en el balcón. ¡Y tocando el arpa, mira tú qué bien!



Paso 1 Ve al interior de la isla del Dragón. Sube por la rampa y entra por la segunda puerta. Ve a la derecha y utiliza la Garra.



Pase 3 Ya en Mascarón Rojo, transpórtate a la Isla Initia. Desde allí cambia el viento y navega hasta la Isla de la Tierra.



■ Pase 2 Encuentra a Medli junto al balconcillo y toca junto a ella la melodía del espíritu de la tierra... Notará algo raro.



Paso 4 Toca la melodía del Espíritu de la Tierra junto a la roca, Medli la interpretará y se destruirá la puerta. ¡Pasa, pasa!

# Templo de la Tierra

La ayuda de Medli y la melodía de la Voluntad serán vitales para conseguir el Escudo Espejo y resolver esta mazmorra. Sólo una cosa más: los fantasmas odian la luz.





Coge a Medli con el botón A y lánzate para llegar a la cornisa del otro lado. Al llegar al precipicio Medli alzará el vuelo, si pulsas A te dejará caer al suelo. No te preocupes, tienes cerca una escalera . Y si no, usa la Hoja Deku.



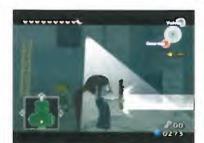
Mata a los gochos y sube por las escaleras de la izquierda. Coge a Medli y salta sobre el pilar de en frente. Súbete al interruptor y toca la melodía de la Voluntad para controlar a Medli. Vuela y súbela al otro interruptor.



Destruye a todos los chuchus que saldrán repartidos por la habitación y controla a Medli con la melodía de la voluntad. Interponte en el chorro de luz y dirige con A el rayo hacia el cofre. Dentro está el Mapa de la mazmorra.



Controla a Medli y métete de espaldas en la fuente de luz de la derecha para disipar el humo. Juega con Link, baja por las escaleras y dale un martillazo al interruptor que ha quedado visible para abrir la puerta.



Elimina las calaveras y sube por la escalera. Mueve la caja para dejar pasar la luz por el hueco de la pared. Maneja a Medli y dirige la luz hacia al cofre. Cambia a link y coge del cofre la llave pequeña. Sal por la puerta y ve a 6.



Para matar a los chuchus morados entra en la luz y espera a que salten a ella y queden petrificados. Cógelos en volandas y déjalos apoyados en los interruptores. Sube por la escalera que aparecerá y tira la caja hacia abajo.



Destruye la mano y empuja la caja hacia la pared. Controla a Medli y rompe con la luz la estatua de la otra caja y apunta a las marcas de la pared. Cambia a Link y empuja las cajas. Sube y abre el cofre para conseguir la brújula.



Mata a los enemigos y maneja a Medli para meterte en la luz y dirigir el rayo hacia las estatuas. Abre el cofre con Link y consigue un collar de la felicidad. Sube con ambos por las escaleras y sal por la puerta izquierda.

# GUÍAS

# Templo de la Tierra (continuación)





Acércate a los ataudes que hay incrustados en la pared para que caigan las planchas de piedra. Deshazte de los enemigos que salgan.y ten cuidado al acercarte, sus cánticos te podrían atrapar. En uno de los huecos encontrarás la Llave pequeña. Ve a 10.



Ataca a los esqueletos y, cuando se desmonten los huesos, ataca a la cabeza; solo así acabarás con ellos. Sube por la escalera y pilla el Escudo espejo del cofre. Prueba su eficacia en el chorro de luz y dirige la luz a la marca que hay encima de la puerta.



Mata a los enemigos y coloca a Medli en la luz, apuntando hacia abajo. Coge a Link y apunta con el Escudo espejo a la marca de la pared. Entra por el pasadizo secreto que has abierto y consigue rupias rompiendo las paredes marcadas. Sal por la puerta.



Coge a Medli y salta para volar a la zona de los chorros de luz. Controla a Medli con la melodía de la Voluntad y colócala en uno de los chorros para dirigir la luz a uno de los ojos. Juega con Link y llévalo hasta el otro chorro para hacer lo mismo que ella.



13-14 Sube a Medli al interruptor. Entra a 14 con Link y rompe las paredes marcadas con el chorro de luz y el escudo. Pilla un collar de la felicidad.



151 Destruye las calaveras y cruza el puente con Medli hasta la roca. Toca la melodía del espiritu de la Tierra y la roca se destruirá. Por las plataformas conseguirás rupias.



16 S1 Mata a los aparecidos y no te dejes atrapar por ellos o verás disminuir tus corazones. Con la luz y tu escudo, destruye las rocas que obstruyen las puertas. Entra en 17(s1).



1751 Corre a través del humo, llega hasta el final para abrir el cofre y consigue la llave pequeña.

Destruye todas las manos y aparecerá un cofre con un Mapa del Tesoro. Ve a 18.



1851 Vuela por encima del gas y . mueve el espejo. Dispara flechas de fuego a las telas de la pared. Golpea el interruptor con el martillo.



1951 Empuja la caja hasta la pared para subir a la zona más alta. Abre la puerta utilizando la llave pequeña y no te entretengas, hombre.



51 Mata a todos los enemigos y coloca a Medli en la luz para dirigirla al escudo de Link.
Destroza las estatuas y sal por la puerta.



21 S1 Deshazte de los fantasmas y murciélagos y abre el cofre. Toca junto a la roca la melodía del espíritu de la Tierra para hacerla añicos.



22-23 51-52 Baja por las escaleras y salta a otra que hay más abajo. Si te caes, sube por la enredadera.



52 Acciona el interruptor de la azotea. Rompe las paredes y rocas. Coloca todos los espejos y dirige la luz a los ojos de la cara.



25 Dirige la luz a las lápidas de la pared y mata a los esqueletos. Abre el cofre y pilla un Mapa del Tesoro. ¡No te olvides de cogerlo!



26 Destruye al guerrero y a todas las calaveras para hacer aparecer un cofre. En su interior encontrarás la Gran Llave. Ve a 27.



2752 Trepa por la enredadera hasta las escaleras. Coge a Medli, salta para volar hasta la puerta del jefe de la mazmorra y... ja por el fantasmón!



JEFE DE LA

El fantasma se compone de muchos fantasmas de menor tamaño y son a estos a los que tienes que eliminar. Ponte en los chorros de luz, deslumbra al fantasma y, cuando se haga una bola, cógelo y lánzalo contra las columnas que hay armadas con pinchos. Cuando se deshaga y salgan los fantasmitas, atácalos. Sigue con esta estrategía hasta que no quede ninguno. Entra en el triángulo central para que la espada reciba parte de su poder.

# Sacerdote del Viento

Encuentra a Makore y hazle saber que pronto su destino cambiará al convertirse en el nuevo sacerdote. Atraviesa la cascada de la Isla del Bosque y lo verás ensayando con su violín.



Párate en el precipicio, antes de la cascada y verás que salen notas musicales... ¡A ver, esa batidora!



2 Salta al interior de la cascada y toca con la batuta la Melodía del espíritu del Viento, delante de Makore.



Desplázate con el tornado hasta Isla Taura y, desde allí, cambia el viento para navegar a la Isla del Viento.



Interpreta la melodía del espíritu del Viento para animar a Makore a tocar y tendrás acceso a la entrada.

# GUÍAS -

# **Templo del Viento**

El nuevo sacerdote, Makore, comprobará que el templo que le ha sido designado está habitado por un puñado de molestas criaturas. Ayúdale a "limpiar" el templo y serás recompensado con lo que estabas deseando conseguir, ¡que tu espada recupere definitivamente todo su poder!



Coge a Makore y pasa por la puerta. En algún momento Makore será atrapado y llevado a una celda. Visualiza el mapa y sabrás su posición. Para sacarle deberás utilizar el gancho.



Baja y mata al esqueleto. Controla a Makore y hecha unas semillas en la arena. Sube al interruptor que hay arriba. Ponte las botas de plomo y sube al interruptor para volar con la hoja Deku.



Destruye a los Armos y mueve la polea con una ráfaga de viento provocada por la hoja Deku. Controla a Makore y echa unas semillas en las zonas de arena. Así se abrirá la puerta.



Toca la melodía de la voluntad y controla a Makore. Echa unas semillas en todas las zonas de arena para abrir las puertas, después Makore desaparecerá... ¡¿dónde vaaas?!



Introduce una bomba a los Armos cuando abran la boca. Verás a Makore encerrado con una enorme y pesada roca, pero por el momento es imposible rescatarle. Todo a su tiempo.



Tírate abajo, destruye las manos y mueve la polea con la hoja Deku. Sube al interruptor y húndelo con las botas de plomo. Quítatelas y el salto será mayor. Avanza para mover otra polea.



Vuela con la hoja Deku al remolino y sube hasta la cornisa de la izquierda para subirte al interruptor. Con el aire de los remolinos debes llegar hasta la puerta. Si caes, sube por la enredadera.



Rompe las tablas que obstruyen la marmita utilizando una bomba de tu inventario y equipate las botas de plomo para hundir el botón que hay en el suelo. Te sentirás algo pesado con ellas.



91 Mata a los voladores y entra por la única puerta accesible que veas. Puedes matarlos de varias maneras, disparándoles flechas o rompiendo sus hélices con ráfagas de la hoja Deku.



10 s1 Rompe, uno a uno, los cinco cuadrados del suelo con las botas de plomo. Para volver a subir, mueve el muelle y la caja debajo de uno de los cuadrados que has roto.



11 S1 Mata a todos los enemigos que salgan y principalmente al Invocantis naranja. Para abrir la puerta, usa el gancho en el círculo de la pared y atiza al interruptor con el martillo.



12 Sube con el gancho por las plataformas. Vuela a la otra plataforma de enfrente. Sube al muelle y ponte las botas para hundirlo. Llega hasta Makore para rescatarlo.



Destruye al invocantis y a todas las calaveras. Para subir por las mesetas y llegar hasta la puerta utiliza el gancho, clavándolo en los árboles que Makore plantó. ¿Recuerdas?



PB Atrapa las calaveras con el gancho para destruirlas y controla a Makore para que haga sus funciones de jardinero. Sube por los nuevos árboles hasta la puerta. Entra.



15 P. Sube cada uno de los jugadores a los interruptores. Vuela hacia la izquierda para coger un collar de la felicidad que hay dentro de un cofre y tirate al sótano.



1651 Juega con Makore y echa unas semillas a la tierra, el ventilador central comenzará a funcionar. Haz buen uso del viento que produce y sube a 17(1p). Con Link, claro.





17 Elimina a todos los Armos y consigue la llave pequeña que encontrarás en el cofre. Además, se abrirá de nuevo la puerta. Ve a 18(PB).



18 PB Interpreta, delante de Makore y junto a la roca, la Melodía del Espíritu del Viento. La roca se despedezará y podrás seguir avanzando.



198 Mata a los tres guerreros para que aparezca un cofre. Ábrelo y consigue la Gran Llave. Déjate caer al sótano para entrar en 20.



\$1 Mata a todos los enemigos y tira todas las cabezas de piedra con el Gancho para que salgan más enemigos. Muertos todos, coge un Mapa del Tesoro que hay en el cofre.



21 Encárgate de los enemigos y luego maneja a Makore. Vuela hasta la otra meseta y planta una semilla en la arena para que Link pueda cruzar con el Gancho. Sal por la puerta.



1 Pon una caja para que se bloqueen las dos cuchillas. Con otra caja monta un pasillo y lleva otra caja para bloquear la cuchilla. Lleva a Makore para que interprete la melodía.



recobrará de nuevo todo su poder.

# GUÍAS GB ADVANCE

- Solución total: los tres últimos mundos, al descubierto.
- Le damos su merecido a King K. Rool en un combate sin precedentes.
- Los barriles de bonus, con pelos y señales.

Donkey y Diddy van a eliminar a King K.Rool, ¡por la gran banana!



# DONKEY KONG COULTES SEGUNDA ENTREGA Y FI

Ni los glaciares más congelados, ni la zona industrial más peligrosa, ni las cavernas más oscuras, evitarán que nuestros dos monos se planten ante las narices de King K. Rool para darle lo que merece. ¡Un buen bananazo!

# MUNDO 4. GLACIAR GORILA

1. Barriles explosivos





# **BONUS OCULTOS Y ANIMALES**

**BONUS OCULTOS** 

Tres

ANIMALES

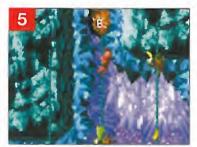
No hav

Nada más empezar en este frío mundo, sube al iglú y con la "ayuda" del buitre alcanza el bonus oculto donde indica el plátano. Después, a la izquierda del punto intermedio, sigue la fila de plátanos hacia abajo por donde camina uno de esos Krushas verdes [1]; hay una letra O dentro. El último bonus de esta fase se alcanza desde el barril donde

divisas la letra N, disparando hacia abajo [2]. Al llegar, además del barril de bonus verás curiosamente una letra N alternativa. Otro cosa que debes saber es que la letra G se pilla en la zona de barriles tras el icono de Rambi protegido por dos Zingers. Dispara hacia abajo desde el tercer barril para pasarte el resto del nivel de rositas y de paso alcanzar la esquiva letra.

# 2. Paseo deslizante





# **BONUS OCULTOS Y ANIMALES**

**BONUS OCULTOS** 

Tres

ANIMALES

No hay

Al comienzo puedes ver una liana, que alcanzas con la "ayuda" de uno de los Kritters azules [4]. Arriba hay un barril que debes estrellar contra la pared. Para el segundo bonus, en la primera cuerda morada salta a la derecha y coge un barril. Cuando lo tengas, ve abajo del todo y estréllalo contra la pared izquierda. Por último, en una zona con cuatro lianas ascendentes, ve a la cuarta y salta a la izquierda para alcanzar el bonus evitando a los Zingers [5]. Además, la letra O está más arriba del barril que te dispara automáticamente; después del punto intermedio, súbete en la liana para llegar. Y la N está más allá del tercer bonus. subiendo por la liana de la derecha.

# **FOTOS DEL ÁLBUM**



FOTO PÁGINA 2: Según sales del tercer bonus de este nivel (el que está entre las lianas evitando a los Zingers) súbete en la liana de la izquierda y verás que la cámara está arriba del todo. En realidad es el camino que debes seguir para pasarte la fase [A].

# 3. Croctopus te sigue





# **BONUS OCULTOS Y ANIMALES**

**BONUS OCULTOS** 

No hav

ANIMALES

Enquarde

Tras los dos dos barriles que te lanzan automáticamente hacia abajo. antes del punto intermedio, hay una pared falsa a la derecha que da a un barril DK y a la letra O [6]. Luego, pasado el punto intermedio. fijate que algo más adelante -da un Croctopus- hay un icono de Winky en la esquina inferior derecha,

pequeño rodeo por donde uno de los rodeado debananas. Por último, poco después de pillar la letra N, mientras huyes de uno de los pesados pulpos, arriba del todo hay un camino a la izquierda que te lleva a una vida extra y a Enguarde [7]. A lomos del pez, el resto del nivel es pan comido.

# **FOTOS DEL ÁLBUM**



FOTO PÁGINA 2: Pasado el punto intermedio hay una zona con un par de barriles que te disparan arriba. Allí, bordea el barril y baja hasta ver un camino a la izquierda. donde está la cámara [B].

# Calleión de hielo





# **BONUS OCULTOS Y ANIMALES**

**BONUS OCULTOS** 

Dos

ANIMALES

Expresso

En la zona tras la segunda liana, utiliza los dos Neckys como plataformas para alcanzar el bonus [8], y encontrarte con Expresso. Luego desde el barril metálico, y montado en el avestruz, vuela hasta la plataforma con la N y el barril de bonus [39]. Expresso también sale a la izquierda del inicio, donde la K.

# **FOTOS DEL ÁLBUM**

FOTO PÁGINA 11: Tras eliminar al gorila que lanza barriles, y superar un par de lianas con plataforma de neumático incluida, deslízate por donde hay un plátano, desde la pequeña plataforma donde hay un Klap Trap, para pillar la cámara correspondiente.

# 5. Puente de cuerda



Mira a la izquierda de la plataforma donde los primeros Army de la fase (entre dos neumáticos), y verás el primer barril de bonus de esta fase. Dentro te espera Winky. Más adelante, tras la flecha que indica la salida, encuentras el barril de bonus en la zona de plataformas con neumáticos. Resulta muy fácil de alcanzar: basta un salto largo [10].

# FOTOS DEL ÁLBUM



FOTO PÁGINA 15: En la zona de esta fase donde encuentras dos armadillos, al poco de empezar, salta sobre el neumático y mira arriba y a tu izquierda: ¡ahí está la cámara! Basta que hagas un salto largo sobre el neumático en cuestión para hacerte con ella (vamos, nada nuevo que no sepas va a estas alturas) [C]

# **BONUS OCULTOS Y ANIMALES**

**BONUS OCULTOS** 

ANIMALES

Winky

# GUÍAS

# 6. Dilema de antorchas





# **BONUS OCULTOS Y ANIMALES**

**BONUS OCULTOS** 

Dos

ANIMALES

Squawks (el loro que sólo aparece en esta fase)

Pasado el punto intermedio, pilla el barril que hay delante y estréllalo contra la pared, antes del Krusha y las ruedas metálicas [11]. Justo antes de la salida ve con un barril [12] y salta evitando la rueda para estrellar el barril abajo, en la pared frente a la salida. Hay letra G dentro.

# **FOTOS DEL ÁLBUM**

FOTO PÁGINA 8: Junto a la salida no sólo te darás de bruces con un bonito bonus, sino también con una cámara, que estará algo más arriba. Facilita de ver y coger.

# **Enemigo final**



El amigo Gnawty regresa con ganas de venganza desde la paliza que recibió en el primer mundo, pero no parece que se haya preparado muy a conciencia. Y es que el bicho sigue la misma rutina que antes, es decir, va dando saltitos por la pantalla de un lado a otro esperando a que lo golpeemos en la cabeza. A cada golpe acumulado más rápido y más largos serán los saltos que pegue el



bicho. Para acabar fácilmente con él, tú sigue la misma estrategia que la primera vez, es decir, quédate en un borde y salta encima cuando se acerque. Sigue estos consejos y la pelea será pan comido [13]. Además, si te quedas en el borde no tendrás que preocuparte por los "regalitos" que caen del techo de vez en cuando [14]. Cinco golpes bastan para terminar la pelea.

# MUNDO 5. Industrias Kremkroc inc.

# 1. Pasadizo aceitoso



Súbete a la liana del comienzo y salta sobre la chapa metálica del suelo: descubres un TNT. Explótalo contra el barril de combustible que hay a la derecha. Más adelante, salta sobre otra chapa metálica en el suelo y saldrá otro TNT. Hala, a explotar. El

tercer bonus del nivel se halla oculto dentro del segundo bonus. Para entrar, consigue un fila de tres plátanos y aparecerá un barril. Cógelo y salta con él muy pegado a la pared derecha para romperla y acceder a este curioso tercer bonus. Para terminar con el nivel, rompe la pared al fondo de donde hay un Manky Kong, junto a un barril [15]; hay letra N dentro. También hay un par de cosas extras que conviene saber. Una, que Rambi está oculto tras el punto intermedio: arrójate por el hueco por donde se estrellan los barriles de Manky Kong. La otra, que hay una G escondida bajo una chapa metálica antes de la salida.

# **BONUS OCULTOS Y ANIMALES**

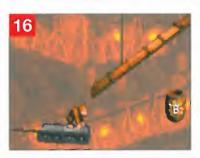
**BONUS OCULTOS** 

Cuatro

ANIMALES

Rambi

# 2. Viaje con truco



Cuando se detenga el cacharro que te transporta, antes del barril de salvar, verás el barril de bonus bajo la rampa [16]. Llega hasta él rodando hacia el borde y saltando. El segundo bonus se encuentra tras el barril de salvar. Cuando veas a la derecha una plataforma con



dos castores salta sobre ella y lo verás enseguida. Sólo nos queda el último barril del nivel, que por cierto está bajo la salida. Acaba con el Manky Kong de esa parte y sigue la fila de plátanos que te transportarán directamente a un icono de Winky y al barril de bonus [17].

# **BONUS OCULTOS Y ANIMALES**

**BONUS OCULTOS** 

ANIMALES

Tres

No hay

# 3. Charca venenosa



Una vez más no hay mucho que contar en la fase acuática que nos toca ahora. Lo más destacable es encontrar a Enguarde [18] que está a la derecha de donde pillas la cámara, tras el punto intermedio. En lugar de seguir la fila de plátanos hacia arriba, continúa a la derecha.

# **FOTOS DEL ÁLBUM**



FOTO PÁGINA 3: Búscala arriba de la segunda rueda metálica que ves después del punto intermedio. Aprovecha cuando la peligrosa rueda esté abajo, o en todo caso intenta ir pegado a la pared para no ser golpeado y pillar la cámara [D].

# 4. Ascensores alocados





# **BONUS OCULTOS Y ANIMALES**

**BONUS OCULTOS** 

Tres

ANIMALES

No hay

Primer bonus. Salta a la liana del comienzo v sube. El siguiente, en la zona de las tres lianas con otros tantos Zingers [19]; un icono de Enguarde y la letra O te esperan

dentro. En los elevadores que bajan frente a la salida está la entrada al 3er bonus [20]. La K: sobre unas lianas del inicio. La N: por la segunda zona de elevadores, en una plataforma.

# **BONUS OCULTOS Y ANIMALES**

**BONUS OCULTOS** 

No hay

ANIMALES

Enquarde

# 5. Sótano os





# **BONUS OCULTOS Y ANIMALES**

**BONUS OCULTOS** 

Dos

**ANIMALES** 

No hay

Un par de jugosos bonus te esperan en esta fase. El primero búscalo en la zona donde hay cuatro plataformas de las que se derrumban en cuanto te pones sobre ellas. Exactamente ponte bajo la cuarta plataforma [21], se ve fácil y además hay letra N dentro. El otro bonus se pilla precisamente al salir del primero, ya que caes sobre una chapa y enseguida descubres un barril metálico [22], que debes llevar hasta la pared frente al final de fase y estrellarlo para descubrir la entrada. La letra O está bajo otra chapa metálica antes del punto intermedio. Pilla altura con los neumáticos para hacerte con ella, y di adiós.



FOTO PÁGINA 4: Elimina al mono lanzabarriles con el barril metálico que consigues al salir del bonus (oculto en un trozo de suelo). El mono se encuentra junto a la flecha que indica la salida [E].





# **BONUS OCULTOS Y ANIMALES**

**BONUS OCULTOS** 

Tres

ANIMALES

No hay

El primer bonus lo consigues tras pillar la letra K, saltando a la liana [23] y de ahí a la vagoneta. Cuando estés en mitad de la vía, salta de nuevo para entrar en el barril, que por cierto no se ve en pantalla. Más

adelante, salta sobre el neumático [24] para entrar en un nuevo barril. Finalmente, el último bonus está bajo la flecha de salida en las vías; una vez fuera de la vagoneta, salta a los neumáticos para alcanzarlo.

Este jefazo va de duro, pero en realidad es un pedazo de pan (vamos, no de bueno, si no que es muy facilillo). Lo que hace es arrojarse sobre ti desde la parte superior de la pantalla y, una vez que lo golpees con el TNT, te

lanza bichos. Primeros dos Kritters, luego Slippa, más tarde dos Klap Trap, un par de Klumps y al final otro par de Armys. Cuando le hayas golpeado 5 veces, las Cavernas Chimpancé se abrirán ante tus ojos.

# GUÍAS

# MUNDO 6. CAVERNAS CHIMPANCE

# Problema de tanques



Podrás tener tus más y tus menos para pasarte este nivel, pero no te podrás quejar de bonus: el único disponible es facilísimo de pillar. Nada más montar en el inquietante cacharro y pillar el primer tanque de combustible, podrás ver en la parte inferior de la pantalla un trocito



del ansiado bonus [25]. Por otro lado, la letra G puede traerte algún problemilla. Para que eso no suceda, y todo salga bien, olvídate del barril que te dispara a la salida y continúa en el inquietante cacharro. Eso sí, hay que evitar a tres Zingers [26], o de lo contrario no hay letra.

# **BONUS OCULTOS Y ANIMALES**

**BONUS OCULTOS** 

Uno

ANIMALES

No hay

# 3. Niebla en la mina



Poco antes de la zona donde puedes saltar fácilmente sobre 8 castores seguidos, hay una cuerda que te ayuda a cruzar. Pues bien, no te sueltes de ella y ponte por abajo [29] o también te puedes tirar por el borde de la plataforma una vez que

# FOTOS DEL ÁLBUM

FOTO PÁGINA 7: Está después del barril de salvar, tras una zona bien reconocible donde puedes tumbar hasta 8 castores seguidos (a los siete cae una vida extra). Súbete en el barril que dispara Slippas al borde la plataforma y mira a la izquierda para mover el scroll y localizar la cámara.

hayas cruzado el vacío con la cuerda. En fin, verás una puerta al primer bonus del nivel. ¡Las 4 letras K-O-N-G están en este bonus! Más allá de donde saltas a un barril de TNT, coge el susodicho y estréllalo donde hay dos paredes muy juntas.

# **BONUS OCULTOS Y ANIMALES**

**BONUS OCULTOS** 

Dos

ANIMALES

Expresso

# 2. Picadora maníaca





# **BONUS OCULTOS Y ANIMALES**

**BONUS OCULTOS** 

Tres

ANIMALES

Rambi

Estrella un barril en la pared derecha, poco después del punto intermedio, por donde merodea un enemigo [27]. Luego, tras pasar el cartel con la flecha que indica la proximidad de la salida, y evitar a la peligrosa rueda mecánica que gira muy rápido, tienes el bonus delante de tus narices y la letra G justo dentro. Por cierto, arriba de esta entrada de bonus hay un icono de Winky. También debes saber que una vez fuera de este segundo bonus hay un barril de TNT [28], que tienes que explotar abajo, contra la pared derecha, antes de los neumáticos y las ruedas mecánicas.

# **FOTOS DEL ÁLBUM**



FOTO PÁGINA 9: Elimina con Rambi al primer Krusha que ves tras el barril de salvar, y otra imagen más al álbum [F].

# 4. Luces turuletas

Sigue la clarísima fila de plátanos vertical que aparece al poco de comenzar el nivel. De hecho se ve parte del barril de bonus abajo, tras la fila de plátanos, así que bien facilita de ver [30]. Y encima hay una letra K dentro. Para el segundo bonus, agarra el barril por donde el Necky que lanza cocos encima de un barril ON/OFF, y coge el barril normal (como ves, la gracia aquí está en ver un barril cada dos pasos, vamos que te los encuentras hasta en la sopa) que hay debajo para estrellarlo contra la primera pared que veas de frente; dentro están la letra N y un icono de Expresso.



# FOTOS DEL ÁLBUM

FOTO PÁGINA 16: Al comenzar, nada más sencillo que girar a la izquierda y pillar la cámara, que está oculta tras la pared.

# **BONUS OCULTOS Y ANIMALES**

**BONUS OCULTOS** 

Dos

ANIMALES

No hay

# Plataformas





Nada más empezar, el bonus está debajo tuyo. Para alcanzarlo, ve hasta la plataforma que te debe transportar hacia la derecha pero, en lugar de quedarte ahí, camina hacia la izquierda y terminarás cayendo en una plataforma oculta que lleva hasta el bonus [31]. El otro bonus lo encuentras una vez que te hagas con la letra G. Salta sobre el Gnawty de la plataforma que desciende (poco antes de la salida) y déjate caer con ella. Cuando veas un plátano, salta hacia la derecha para caer en una plataforma y te encontrarás con el bonus justo al ladito [32].

# **FOTOS DEL ÁLBUM**



FOTO PÁGINA 3: Se encuentra al lado de la letra O, y al mismo tiempo también al lado del punto intermedio [G].

# **BONUS OCULTOS Y ANIMALES**

**BONUS OCULTOS** 

Dos

ANIMALES

No hav





Ya no hay un sólo Necky jahora son dos! Parece que desde la última paliza, el colega Necky ha tenido que pedir ayuda, o incluso le ha dado por clonarse a sí mismo (que está de moda). Por si fuera poco, los muy pillos atacan a la vez. El Necky de la derecha dispara un poquito antes, así que dale caña para que caiga el primero [33]; con 5 toques bastan. Su "clon" irá apareciendo por ambos lados, escupiendo ráfagas de 4 cocos cada vez [34]. Tras el último coco es tu momento de gloría, o sea de atacar. Cuando le hayas golpeado 5 veces, la pelea terminará

# FOTOS DEL ÁLBUM

FOTO PÁGINA 10: Una vez que hayas encontrado las letras de K-O-N-G en todas las fases de todos los mundos, se añadirá esta imagen al álbum. Comprueba las estadísticas para ir viendo tu progreso recogiendo las letras.

FOTO PÁGINA 14: Pues parecido a la imagen anterior, tanto que sólo hay que sustituir lo de "letras KONG" por "bonus". Pues eso, que en este caso lo que hay que encontrar son todos los bonus, sin dejar ni uno atrás.

# g-Plank Galleon: King Kong Rool



Hombre, ya llegamos a la peleílla final contra el malvado y feo King K Rool. El tipo primero te lanzará su corona. Aprovecha y salta sobre su enorme cabeza cuando la haya lanzado, y verás que tras el golpe echará una carrera hasta el otro extremo [35].



Dale otra vez y serán 2 carreras; después del siguiente toque, correrá 3 veces de extremo a extremo (cada cañón [36], y a medida que sigas

vez más rápido, así que ándate al loro). Tras el cuarto golpe caerá una sonora ráfaga de bolas de

# **BONUS OCULTOS Y ANIMALES**

BONUS OCULTOS

Dos

**ANIMALES** 

No hay



golpeándolo tendrás que evitar dos y tres ráfagas seguidas de bolas de cañón. Evítalas rodando por debajo o saltando sobre ellas cuando toquen el suelo. Tras este feroz ataque, King K. Rool caerá y de hecho te parecerá que el juego termina pero... ¡no, la pelea continúa! Esta vez lanzará la corona e irá dando saltos como un canguro de un extremo a otro. Evítale rodando rápido por debajo de él [37] y dale tres toques. Serán suficiente para despedirnos de él.

# **FOTOS DEL ÁLBUM**



FOTO PÁGINA 13: Derrotar a King K. Rool tiene una recompensa extra en forma de cámara de fotos. Como puedes ver es una 'entrañable" foto de familia [G].

DOS FOTOS DE LA PÁGINA 5: Venciendo a todos los jefes con Donkey, y por tanto colocando su cara en el mapa principal en todos los mundos, se obtiene la foto de Donkey. Para la otra imagen haz lo

mismo pero con Diddy.

# TRUCOS GAMECUBE

# LOS MEJORES TRUCOS



# Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube

### **BLACK AND BRUISED**

Todos los boxeadores: En la opción Trucos, pulsa Start, A, Y, X(2), Z(2), X, Y, A y Start.
Invencibilidad: Start, A(2), Y(2), Z(2), X(2) y

Modo turbo: Start, Z(10)

Modo conversacional: Start, Z, A, Y, X, Z(3)y

Start. Power-ups constantes: Start, A, Y, A, Y, A, Y, X(3)

Torneo Intercontinental: Start, A(3), Y(3), X(3) y Start.

Traies alternativos: Start, A,Z, Y, X y Start. Arena Scrap Yard: Start, Y, Z, Y, Z, A(2) y Start.



### BLOODRAYNE Como dios Introduce como código TRIASSASSINDONTDIE

en el menú cheats

Recuperar energía Introduce como código LAMEYANKEEDONTFEED. Sangriento

El código es ANGRYXXXINSANEHOOK ER. ¡Con todas las letras! Factor tiempo NAKEDNASTYDISHWAS-

HERDANCE. Seleccionar nivel Introduce ONTHELEVEL como código, resalta "Nuevo" en el menú principal, y luego mantén X y A para ver la pantalla

de selección de nivel. Nivel secreto

Para desbloquear el nivel secreto de Louisiana, pon BRIMSTONEINTHEBAYO U como código.

Enemigos congelados Para desbloquear esta opción, en el menú de trucos, introduce DONTFARTONOSCAR

como código. Un mensaje te confirmará si lo has escrito bien. Mostrar arma: SHOWMEMYWEAPONS.

Más "sangre" Este código tan gore es INSANEGIBSMODEGOOD.

Sorpréndete escribiendo JUGGYDANCESQUAD.

# BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

Invulnerabilidad Gana todos los campeonatos de Grand Prix con oro. Runaway Completa el modo Crash consiguiendo un oro en cada prueba. Carrera libre Completa el campeonato Custom. Campeonato Custom Consigue todos los oros en todas las carreras v la primera posición en todos los campeonatos. Eclipse 1997 y Focus SVT 2001 Completa dos veces el campeonato Custom con la mayor puntuación posible.



# **DEAD TO RIGHTS**

Todos lo niveles mini juegos y FMV En la pantalla de juego nuevo mantén pulsados los botones L + R y presiona Abajo, Izquierda,

# **ENTER THE MATRIX**

Abajo, Y. Abajo.

**Modo trucos** 

Para acceder al cheat mode del juego, tienes que introducir CHEAT.EXE en el motor hacker del juego. Al hacer esto, desbloquearás el menú trucos. Ahora, tan solo tienes que introducir uno de los siguientes códigos para conseguir su correspondiente efecto.

Máximo poder de fuego 0034AFFF Munición ilimitada 1DDF2556 Foco ilimitado

69F5D9E4 Recuperación de foco más rápida FFF0020A Salud ilimitada

7F4DF451 Nivel extra 13D2C77F **Enemigos sordos** 4516DF45

**Enemigos ciegos** FFFFFFF1 Modo turbo FF00001A

D5C55D1E Gravedad baja BB013FFF Logos rápidos 7867F443 Conducción del Taxi 312MF451

Pelea multijugador



Invulnerable Introduce GMMSKIN en el menú trucos. Regenerador El código es FLSHWND. Toda la rabia ANGMNGT. Continuaciones GRNCHTR. Desbloquear todos los niveles TRUBLVR. Jugar como Hulk gris Encuentra un terminal durante el juego e

# IKARUGA

introduce JANITOR.

Créditos adicionales Acumula tres o cuatro horas de juego para conseguir unos cuantos créditos adicionales. Galería 1

Completa el modo "trial" sin utilizar "continues", o acumula cinco horas de iuego.

Galería 2 Completa el juego en cualquier dificultad, o acumula 10 horas. Opción test de sonido Completa el juego en dificultad fácil sin usar ni un solo "continue", o acumula ahora 15 horas de juego. Opción modo de juego Completa todo el juego en dificultad normal sin utilizar "continues", o

### **OUTLAW GOLF** Código maestro Comienza un nuevo juego como Golf\_Gone\_Wild. Vestuario extra Mantén presionado R y presiona Z, Y(4), Z, Y en el menú de personajes.

acumula en esta ocasión

20 horas de juego.

# Bola larga

Mantén presionado L y pulsa Arriba(3), Abajo durante el juego. Bola pequeña Mantén L mientras pulsas Abajo(3), Arriba durante el juego. Anular el viento:

Mantén pulsado L y entonces presiona Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha.

Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, X(2) durante el juego.

### P.N. 03

Traje Blackbird: completa el juego en dificultad fácil o normal.

Traje Suit: tras desbloquear el traje Blackbird, completa el juego por segunda vez a partir de la misma partida salvada. Esta vez bajo dificultad normal o difícil.

Traje Thunderbird: completa el juego con todos los traies en el inventario bajo cualquier dificultad. Difícil: para poder acceder a la dificultad máxima, completa el juego en dificultad normal. Modo extra: completa el iuego bajo cualquier dificultad para obtener un modo extra.



### **RED FACTION 2** Código maestro En el menú de trucos: Y. X, B, X, Y, A, B, A.

Opción maestra B, B, A, A, Y, X, Y, X. X, Y, A, B, Y, X, A, A. Super vitalidad A, A, Y, B, Y, B, X Munición ilimitada Y, B, A, X, Y, X, A, B. Granadas ilimitadas X, A, X, Y, A, X, A, X. Modo gordo X, X, X, X, B, A, X, X. Director's cut Y, A, X, B, X, A, Y, B. Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y. Y, A, Y, A.

### VIEWTIFUL JOE

Jugar como la novia: Completa el juego en el modo adulto. Jugar como el Capitán Azul: Completa el juego en el modo Ultra V. Jugar como Alastor: Completa el juego en el modo V. Modo Ultra V: Completa el modo V. Modo super: Completa el juego con clasificación "Rainbow V". Empieza una partida nueva, resalta el mismo personaje con el que acabaste y pulsa Z.



### WARIO WORLD Minijuegos para GBA

Consigue 8 tesoros en las siguientes localizaciones que ponemos justo aquí: Greenhorn Ruins. Shivering Mountains. Horror Manor. Beanstalk Way. Mirror Mansion. Pecan Sands. Wonky Circus. Greenhorn Forest

### X-MEH 2

Todos los fans de este flipante beat'em up están de suerte. Tenemos los mejores trucos que tienes que meter en la pantalla del menú principal. El código para elegir nivel lo verás en la pantalla principal. Y para hacerte un X-men invulnerable, o congelar la acción, activa el truco de Cheats. Desbloquea todos los disfraces y extras de vestuario X-Men B, X, B, Y, Y, Y, L, L, Z Desbloquea todos los archivos y películas de Cerebro B, X, B, Y, Y, Y, R, R, Z Desbloquea el menú para elegir nivel B, X, B, Y, B, X, L, R, Z Desbloquea el menú de Cheats B, B, X, X, Y, Y, X, X, L, L,

# F-ZERO GX



Copa "Diamond" Acaba las copas Ruby, Sapphire y Emerald en primer puesto bajo dificultad normal o experto.

Acaba las copas Ruby, Sapphire y Emerald en primer puesto bajo dificultad experto

Nave Dark Schneider Completa el juego en modo historia. Partes de la máquina F-Zero AX Completa el juego en modo historia bajo dificultad difícil. Gana las cuatro copas en el modo Grand Prix bajo dificultad maestra.

# IDala VIDA PROPIAL

# www.logolandia.com <

# Pídelo por SMS al 7/557/ o en el 805.588,67/ (905.886.67/), tu eligent





Móviles competibles:
NOKIA - SIEMENS - SAMSUNG - ERICSSON - MOTOROLA - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM

# TONOS (SONIDOS, MELODÍAS), PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

Referencia 966407

### Por SMS (mensaie):

Envía TONO96 y la referencia al 7667. Ejemplo: TONO96 967138

### Los + VENDIDOS

Nº Hel.	Titele
D-14F	CID IFIL
966838	La Madre De Jose - POP
967140	Papi Chulo - POP
967338	Juramento - POP
967093	Son De Amores - POP
966246	Jesucristo García - ROCK

965544 Danza Del Fuego - ROCK 967307 Tirador (Vuelta Ciclista a España) 966507 Lose Voursell - PAP

966800 Ojú - POP 967127 20 De Enero - POP 966302 Motinos De Viento - ROCK 967142 Que Vuelva Ya Georgie Dann - POP

966711 Somewhere I Belong - ROCK 965530 Super Mario Bros. - VIDEOJUEGOS

# The Legend Of Zelda 967095

# 967137 St. Anger - ROCK 967321 Mortal Kombal - VIDEOJUEGOS

Crash Bandicopt 967309 Tour De France - POP

967286 Dld My Time - ROCK 967317 Wildest Dreams - ROCK

966273 Centenario Real Madrid 967288 El Novio De La Muerle (estribillo) 966666 El Novio De La Muerle (estrola)

965007 Himno Nacional De España 966700 La Internacional Comunista

### Lista TOP40

- 1	Nº Re	Tittila	Gelegolia
1	967173	Going Under	POP INTER
	967211	Rosa Y Espinas	POP NACIO
ď	967252	El Viaje	POP NACIO
1	₹-	Ho Es Lo Mismo	Ratereno

BAP NACIO 967276 Down 967253 Ying Yang POP NACIO. 967160 Crazy In Love 967209 Uno Más Uno Son Siete POP INTER. 967287 Caprichosa

POP NACIO. OTZ 967168 Grital

Licencia: SGAERMV&M/503/04/8014

### Por TELÉFONO:

Liama al 806.588.671 (ó 906.886.671), marca la referencia y tu nº de teléfono.

Nº Ref.	TRulo	
966270	Radical	
966174	Groove 2.0	
967316	Insomnia	
<b>₹</b>	Zanarkand	Rafe

LEGOVIZ DANCE/TECHNO 966306 Lethal Industry 966570 Libertine

968541 Scorpia 967315 Sunlight 967319 Shake II

Flying Fre

Referencia 966214

967138

967144 Happy Melody 965865 Intected 965950 Played A Live (Anuncio Frigo)

# CINE/TELEVISION

967120 2 Fast 2 Furious (Act A Fool) - CINE 955902 Misión Imposible - CINE 965574 El Exorcista (Tubular Bells) - CINE

Bola De Drag

Las Tapitas

965939 Terminalor - CINE 966536 Shin Chan (estribillo) - TV

965956 El Último Mohicano - CINE

965566 Eres Un Cabrón Hijo Pula - TV Bring Me To Life

966264 La Muerte Tenía Un Precio - CINE

966617 8 Miles - CINE 965891 Los Ángles De Charlie - CINE/TV 966805 Pokemon TV

967116 Curro Jimenez - TV

Se original y crea tus propios logosl

- Piensa en un TEXTO.
- Z Elige un TIPO DE LETRA.
- Elige un ICONO (si quieres).
- Envía MILOGO96 TEXTO REF. LETRA REF.ICONO al 7667.

ente landastico lego do Ultiquel







Para recibir solo un icono, envía MILOGO96 y la referencia. Ejemplo: MILOGO96 303

# CREA TUS PROPIAS IMAGENES Y SALVAPANTALLAS



# IMAGENES, PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

- Por SMS (mensaje): Envía IMAGEN96 y la referencia al 7667. Ejemplo: IMAGEN96 964966
- Por TELÉFONO: Llama al 806.588.671 (ó 906.886.671), marca la referencia y tu número de teléfono,

964966	964099	CULETY CULETY 954800	964932	964424	964647	<b>戸</b> 」て <b>≥</b> 964664	963908 963908
PAIDER stangel for property 965176	Pacical 965144	TE ESTOY VIENDO 965154	PAIDER 965177	965175	din in 0622 STATE 965166	GAMECUBE 964922	965142
964394	+18	963763	<b>ELDA</b> 965008	965055	964754	963700	963880
965139	965897	+18	965174	5E/RPIR 965140	965153	965152	965130
964545	963846	SHIM (20) CHAN (90) 964768	963832	964921	244 <u>0</u> 953/99	963780	TV ERES UN MIERDA Y LO SABES 964866
964287	SFURIOUS 965015	+18	965120	VETE PA CAGAR 955150	<b>★ 6 6 5 0 1 3</b>	965136	965032
964933	RESIDENT EUITZERD 964977	964138	964098	+18 964391	964556	EJHH THILL'S 800000	85 47 19
+18 964384	+18	965087	рамір ВЕГКИНЯ <b>964</b> 953	SADDAM HUSSEIH 964974	963927	984494	963997
SEPUĘĘURA 964272	daranovio 965868	964695	963987	<b>季中</b> 865844	964789	NO FEAR 963254	364761
964358	7 6 (201600 964533	963841	963764	964917	965025	965849	954162
964426	964249	964442	965047	964639	963746	964721	965024
965038	965041	965057	964984	964826	964738	MAIDEN SEATES	964992

# LOGOS, PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

Por SMS (mensaje):

Envía LOGO96 y la referencia al 7667. Ejemplo: LOGO96 961177

Por TELÉFONO:

Llamando al 806.588.671 (906.886.671)

# NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS

961177	Metal Gear 961133	Timofinica 961273	961254	961267
Iron Maiden 961252	960890	961193	69 Hamadas Perdidas 951214	961217
960836	<b>ØGAMECUBE</b> 961218	961237	960732	960892

# VIDEOCONSOI

Ya puedes consultar fácilmente los mejores trucos por SMS. Cada vez que envias: TRUCO96 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE-JUEGO al 7667 te enviamos un nuevo truco: Como tener vida infinita, munición flimitada, acceder a todos los niveles, etc...

Envía al 7667 por ejemplo: TRUCO96 PS2 DMC2 TRUCO96 XBOX STEEL BATTALION





Conoce un montón de gente nueva en nuestras salas de chat. Hay salas de chat para todos los gustos como por ejemplo: Ligar con Chicos, Ligar con Chicas, Amistad, Imaginarium, Deportes, etc. etc.

Entra directamente en una sala enviando p.e.: CHAT96 SALA CHICOS a CHAT96 SALA CHICAS

Para ver todas las opciones envia CHAT96?

# **EIBUSCADOR**

Como funciona?

Para pedir cualquier canción por SMS envia TONO96 NOMBRE-CANCION al 7667 o TONO96 INTERPRETE. Ejemplos: TONO96 ZANARKAND TONO96 LEGEND OF ZELDA - TONO96 ANUNCIO ONCE

→ IMAGENES

Envia IMAGEN96 y la calegoria o lexto al 7667 y enviamos la mejor. Ejemplos: IMAGEN96 CALAVERA IMAGEN96 XXX - IMAGEN96 SHIN CHAN

LOGOS

Envia simplemente LOGO96 y la categoría o texto al 7667 y te enviamos el mejor. Ejemplos LOGO96 ALIEN - LOGO96 GAMECUBE



¡Ahora puedes pedir cualquier TONO, IMAGEN Ó LOGO sin

saber la referencia y en



# LOS MEJORES TRUCOS

# Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución

# DISNEY ALL-STAR SPORTS: SKATEBOARDING

Nivel de bonus Presiona Arriba (2), Abajo(2), Izquierda (3), B, A. Todo esto en la pantalla de códigos.



# DIGIMON BATTLE SPIRIT

Black Agumon y **Black WarGreymon** 

Completa el juego dos veces con dos personajes

Gabumon y Omnimon

Completa el juego con todos los básicos. Lopmon y Black Agumon. Impmon

Completa el juego con 300 o más D-Spirit, y acabando con Impmon. Lopmon y Kerpymon Completa el juego con tres personajes distintos.

# DOWNFORCE Códigos

- Modo Intermedio, pista oculta y coche oculto 63068.
- Modo Experto, pista v

- coche ocultos 45120.
- Modo Intermedio v coche oculto 32906.
- Modo Intermedio El código es 41966.



# **ECCO THE DOLPHIN** Modo trucos

Gira a Ecco de izquierda a derecha y pausa el juego justo cuando el delfin mire de frente. Presiona entonces Derecha, B, R, B, R, Abajo, R, Arriba.

# Niveles y passwords

- Undercaves HYNCSRDO
- The Vents **XPRMMZBD**
- The Lagoon
- Ridge Water
- RTGCXGB Open Ocean W-ORCXG-
- Ice Zone
- YNTCXGS Hard Water
- **RFXPCXGV** Cold Water YC-?CXGQ
- Open Ocean(2)

**ADVANCE WARS 2** 

Fotos variadas: presiona Select dentro de la sala

esetear durante el juego: mantén pulsado

de sonido. Pulsa B para salir.

Start+Select+B

TS-K-WGC

### - Island Zone **HSXPBXGX**

- Deep Water KSWKCXGV
- The Marble Sea **R-GGFXGY**
- The Library
- NX:KFXGJ - Deep City
- GZPTFXG-- City of Forever
- NWBYCXGW - Jurrassic Beach
- **TKGTGTGQ** Pteranodon Pond
- F?TXGTGF - Origin Beach
- LR:LGTG: - Trilobite Circle
- X-WQGTGT
- Dark Water **VFCRKTGK**
- City of Forever(2)
- ?STNNTPY The Tube
- BV?!TQPY - Welcome to the Machine
- BTWJVQP-- The Stomach DBBXVQPK
- The Last Fight DIHSTOPT



# EXTREME GHOSTBUSTERS

¡Ahí van passwords para todos los niveles! Gran Edificio

- El Vestíbulo HGBNL14VJ
- Los Pasillos WQSNWP28C
- Las Oficinas MQ5XWP08W
- Jefe final del nivel 7MDXSF40V

### Teatro Estrella de Broadway

- De Camino CPK4KJR80
- En los Bastidores \*5SNK448K
- Bola Etérea 3QC8L4/61
- En el Escenario CQ90L4T6J
- Jefe de final del nivel **BQ8NR436**

### Cementerio

- De Camino 77LXST80S
- El Pasillo Principal

### 67L8STV09 La Cripta

- 6.J7XNTN0K
- Cerca del Inframundo GJWJPFM02

### Museo Botánico

- De camino C2QNR4J6J
- El guía
- CQQ0RJL61
- Carnívoros CQB0R4 T6W
- Confrontación Final K3/SSLMG2
- Jefe de final del nivel SRH4TL8GV



# **GOLDEN AXE**

Selección de nivel

Primero entra en el modo arcade. Mantén pulsado Abajo/Izquierda + B y después pulsa Start en la pantalla de selección de personaje. Verás que aparece un número en la parte superior de la pantalla, a la izquierda. Usa el pad para cambiarlo y empezar en el correspondiente nivel. Nueve continuaciones Selecciona el modo arcade de nuevo. Entonces mantén la diagonal Abajo Izquierda + A + R. Suelta los botones y pulsa Start. Vidas garantizadas.

### INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

All-Stars africanos Gana la copa internacional con un equipo del continente africano. All-Stars americanos: Gana con uno americano All-Stars asiáticos Gana la copa con cualquier equipo asiático. All-Stars europeos

Que sea ahora un equipo europeo el campeón. **All-Stars mundiales** Gana con cualquier equipo de todo el mundo.

# **IRIDION 2** Modo Jukebox

Introduce CH4LL como password, y a continuación todo esto.



3 9VDBW SI ZGW TD704 5M!H6 N59G6 558GY 54!H4 **PCGZW** 12 NPH74 13 9GF46 SOL46 14 9!H84 15

# KIRBY: NIGHTMARE IN DREAMLAND

Ya tenemos los primeros trucos para él. Tomad buena nota. Modo maestro

### Completa el juego y entra en el menú minijuegos. Modo extra

Completa la aventura con el 100 % en el ranking y accede a él en el menú aventura.

### Meta-Caballero Completa el modo extra al 100 % para desbloquearlo en el menú

de minijuegos. **MEDABOTS AX** 

# Victorias fáciles

Durante una batalla, ve a una esquina superior y pulsa Abajo para cargar el especial. Una vez lleno, pulsa Select junto a tu rival para hacerle pupita de la buena. Repítelo las veces que sea necesario para poder dejarle K.O.

### A volar!

Puedes usar las Medaparts Red Tail o Wanafly Legs. En las peleas, pulsa dos veces arriba, con una de ellas equipada, para volar por el escenario.

Para bajar, pulsa dos ve-



### **MEDAL OF HONOR:** UNDERGROUND

**Modo Dios** 

Introduce MODEDEDIEU, o MODEDOUX como password y a partir de ahora serás invencible. con lo que el juego se convertirá en un paseo. **Todos los niveles** 

# Introduce estos códigos: Password DOSSARD

Nivel Nivel 2 CUBIQUE CHEMIN Nivel **BLONDEUR** Nivel Nivel BLESSER Nivel **AVOCAT** Nivel AFFINER I AINE Nivel MESCLUN Nivel Nivel 10 NORME ORNER Nivel 11 PENNE Nivel 12 Nivel 13 QUELQUE

# **MEGAMAN BATTLE NETWORK 3**

REPOSE

SALIFIER

TROPIQUE

VOTATION

Nivel 14

Nivel 15

Nivel 16

Nivel 17

Máquina de Números Introduce uno de los siguientes códigos en la máquina de números que encontrarás dentro de la tienda de Higsby, para conseguir el ítem correspondiente: Air Chute 3 chip

Código:15789208

Air Shoes Código:23415891
Copy Damage chip
Código:01697824 Enemy Search sub-chip Código:87824510 Full Energy sub-chip Código:56892168 Fumikomi Cross S chip Código:76889120 Guts Straight S chip Código:95913876 Mini-Energy sub-chip Código:86508964 Muramasa Blade M chip Código:50098263 Open Lock sub-chip Código:35331089 Paladin Sword P chip Código:03284579 Quick Gauge Código:67918452 Set Sand Código:19878934 Shinobi Dash sub-chip Código:24586483 Código:11002540 Spin Green Código:28274283 Spin Red Código:072563938 Spin White Código:77955025 Spread Gun chip Código:31549798 Untrap sub-chip Código:05088930 Variable Sword F chip Código:63997824 Weapon Level + 1 Código:41465278

### **NINJA COP** Dificultad máxima

Tan solo, (¡como si fuera sencillo, el tema!), tienes que completar el juego en dificultad normal. Niveles contrarreloj

Si quieres poder jugar cualquiera de los niveles del juego, pero en esta ocasión contrarreloi. lo único (ya estamos con la gracia) que tienes que hacer es completarlo antes en modo Historia.

### **ROCK "N" ROLL** RACING

Correr como Olaf En el menú de selección de conductor resalta a Tarquinn, y mantén pulsados L+R+Select A continuación pulsa Derecha, y hala, ya está. Nivel Inferno en modo VS En el menú de selección de planeta tienes que

resaltar NHO, y después

L+R+Select para, finalmente, pulsar Derecha.

mantener pulsados



# STUNTMAN

Cheat mode En la pantalla donde

salen los programadores (Fernando y Guillaume), pulsa a la vez Izquierda, Derecha, Select y B. Oirás un efecto de sonido para confirmarte que esto ha funcionado. Ahora durante el juego, podrás saltarte las pruebas simplemente pulsando Start + Select. En el menú de modos de juego (donde aparecen las opciones Stuntman Career, Arena...) prueba a pulsar Izquierda. Derecha, Select y B para



desbloquear los coches y

### SUPER MONKEY **BALL JUNIOR**

Si quieres sacar todavía un poco más de partido a tu cartucho de monos "embolaos", prueba a pulsar las siguientes combinaciones de controles en la pantalla de presentación:

### Código maestro

Cuando aparezca "Press Start" en la pantalla de título, presiona rápidamente Abajo (2), Arriba (2), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, By A. Alta resolución

Pulsa Izquierda (2), Derecha (2), Abajo (2) y A cuando aparezca "Press Start" en la pantalla de título. El juego ganará en calidad gráfica, claro que esto no es "gratis", pues se sacrificará un poco de su velocidad. Curiosidad

Presiona Arriba (2), Abaio (2), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A. Niveles Extra

Elige un nivel de dificultad y hazte el juego sin continuar.

# WING COMMANDER: PROPHECY

Todas las naves en la base de datos táctica Presiona R, L, A(3), B, Arriba, Abajo, Derecha, Arriba, A en la pantalla que reza "Press Start", Un sonido confirmará que el truco ha funcionado correctamente.

# SONIC SPINBALL Seleccionar nivel

Pulsa A, Abajo, B, Abajo, R, Abajo, A, B, Arriba, A,



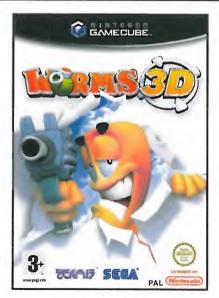
R, Arriba, B, R, Arriba en el menú opciones. Y a continuación, la combinación del nivel: Nivel 2 (L. Powerhouse) Mantén A y pulsa Start. Nivel 3 (The Machine) Mantén B y pulsa Start. Nivel 4 (Showdown)

### Mantén R y pulsa Start. Ver créditos

Pulsa A, Arriba, R, Arriba, L, Arriba, A, R, Abajo, A, L, Abajo, R, L, Abajo en la pantalla de opciones para poder visualizar los créditos sin necesidad de terminar el juego.

# SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA







Rellena los datos de este cupón y señala los juegos que desees.

Ven a visitarnos a tu CentroMAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos.

Y si no hay un CentroMAIL en tu ciudad, envianos este cupón junto con tu pedido a:
CentroMAIL · Camino de Hornigueras, 124, ptal 5 - 5° F · 28031 Madrid.

Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 4 euros, Baleares + 5 euros).
Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un lichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente Camino de Hornigueras, 124 portal 5 - 5, 5 28031 - Madrid.

Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de CentroMAIL.

NOMBRE ..... APELLIDOS ..... DIRECCIÓN ..... POBLACIÓN ..... CÓDIGO POSTAL ..... PROVINCIA..... TELÉFONO .....MODELO DE CONSOLA...... SI 🗔 NO ☐ NÚMERO..... TARJETA CLIENTE Dirección e-mail .....

**DESCUENTO** 

# EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

¡Entrenadores: llegó el momento de la verdad!

# LOS 50 MEJOR TRUCOS PA

¿Quieres ser el entrenador más completo? Pues no te pierdas la exclusiva selección de trucos que nuestros expertos han preparado. Te daremos todas las claves para ser el mejor en Rubí y Zafiro.



# LAVES Y SECRETOS DLDEN SUN 2

La guía más esperada empieza el mes que viene en Nintendo Acción. Tenemos todos los códigos, trucos y pistas del mejor juego de Rol para tu GB Advance.

# . Y MÁS MAPAS POKÉMON

Nueva entrega de los mapas de Rubí y Zafiro, con un nuevo maxipóster gigante gratis.

NOTA. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Director: Juan Carlos García Díaz Directora de Arte: Susana Lurquie Redacción:

Javier Domínguez (Jefe de sección) Maguetación:

Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela

Secretarias de Redacción:

Ana Torremocha, Ma Jesús Arcones Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Sergio Martín, Angel Luis Guerrero, Aleix Ibars, Sergio Llorente, Héctor Domínguez, Álvaro Pulido, Oscar de Lera, José Cobas, Juan Pablo Ordóñez



Edita: HOBBY PRESS, S.A. Directora General: Mamen Perera Director de Publicaciones de Videoiuegos: Amalio Gómez

Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo

Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos: Paola Procell Director de Producción: Julio Iglesias Jefa de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón

> Coordinación de Producción: Miguel Vigil

Departamento de Sistemas: Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director de Ventas: José E. Colino Directora de Publicidad: Mónica Marín E-mail: monima@hobbypress.es

Coordinación de Publicidad:

Mónica Saldaña E-mail: monicas@axelsp.com

C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

# REDACCIÓN

C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448 nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 806 015 555 Fax: 902 540 111 Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27 - 7ª planta 28020 Madrid Tel. 914 179 530 Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800 Imprime: RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid) Depósito Legal: M-36689-1992 © 1993 Nintendo. All Rights Reserved.

"Nintendo", "Nintendo Entertainment System", "N.E.S.", "Super Nintendo Entertainment System", "Super NES", "Game Boy", "Mintendo Acción" and "Mario" are trademarks of Nintendo. Todos los titulos agrarciolos en esta revista son marcas registradas o copyrights de Nintendo of America Inc. Adicionalmente, los siguientes normbres son marcas registradas o conyrights de las firmas serialadar TM, © y @ en juegos y personajes pertenecientes a compañías que comerciaixan y autorizan estos productos.

NINTENDO ACCIÓN no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmado

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte





Hobby Press es una empresa de Axel Springer

axel springer



# leges, benes, miledíes polifonices, febes, enim

un mundo de soluciones para tu mávil 👀

son los mejores juegos para moviles. o Ilama al 806 52 62 89

111584



SPEED CH.

111661 107689





111585













CHALLENGE 107729 107686 111598 110070 ENVÍ



107159



SNOPRO

cod SNO









111582



107152

111583





110426













MOBILERC

cod RC

TOPGUN







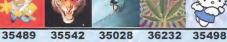














35937







35546









35479

35440























LOGO O TONO

Y LA MARCA DE TU MÓVIL O PÍDELOS LLAMANDO AL 806 41 69 89 EJ: LT50 50412 MOTOROL

si no esta el tono que estas buscando envia LT50 seguido de un espacio y una palabra que la Audentifique al 7494

35477



54353 api Chulo El chombo 55058 a al sol Himno as tapitas Anunci 55011 imno de Espana Himno 54210 ta pagana Mago de oz

62073 e bye David Civera 54368 54391 de amores Andy y Lucas 62023

68014 a Madrid himno mno de la Legion Himno 59608 mile Eminem 54387

54394 lo es lo mismo Alejandro Sanz 62027 raddle rock tv

68002 Cant del Barca himno

54388 La madre de Jose El canto del lo 54276 51027 Mission impossible cine 68030 Centenario Real Madrid Himno 68004 62094 letic de Bilbao himno Mas que nada Tanga girls No woman no cry Bob marley Rasca y pica tv 59168 62039 51005 El Exorcista cine 57005 59709 Tarzan Grito razy in love Beyonce feat. Jay Z 62098 cremita Anuncio Once 51021 55022 55059

Els segadors Himno

Real Sociedad himno

68015

62007 64104 60614 53373 64103 64102 64101 64100 54396 urias Patria querida Himno hing Else Matters Metallica

54395

65021 Paquito chocolatero yeye 72107 53240 51003 thal industry DJ Tiesto bueno el feo y el malo cine oular bells Mike oldfield equipo A tv SOMBADA

LA MADRE DE JOSE THE SIMPSONS 80025 NO WOMAN NO CRY 80726 NOTHING ELSE MATTERS REAL MADRID 83188 MISSION IMPOSSIBLE 80017 INSOMNIA LOSE YOURSELF 80002 LOSE YOURSELF
FREESTYLER
MUNDIAN TO BACH KE
THE TERMINATOR
IN DA CLUB
VEN VEN VEN 80269 81684 80043 80001 83609 82172 BARCELONA EQUADOR SAMBA ADAGIO PULP FICTION A DIOS LE PIDO ITS MY LIFE 80096 80293 82835 MIÉNTEME STAR WARS 83662 CRAZY IN LOVE MASTER OF PUPPETS THUNDERS TRUCK 83578 HASIENDO EL AMOR FLIGHT 673 83580 WEEKEND EVERY BREATH YOU TAKE MAS QUE NADA 80065 **FRIENDS** SIN MIEDO A NADA THE X FILES 80143 PINK PANTHER MARIPOSA TRAICIONERA LIBERTINE 83585 80045 WITHOUT ME ATLETICO DE MADRID JAMES BOND 80014 NO TE ESCAPARAS
PUEDES CONTAR CONMIGO
ENJOY THE SILENCE 80642 **COLOR ESPERANZA** SAINT ANGER 82440 DIME 81691 JALEO BESA MI PIEL 83607 **81686** SAMBAME TU ES FOUTU NOCHES DE BOHEMIA 82935 THE MATRIX CHIHUAHUA 83850 I AS TAPITAS ROSAS Y ESPINAS TAKE ON ME DEVUÉLVEME LA VIDA 82430 HEAVEN 83667 JOGI BENNY HILL GET IT TOGETHER JENNY FROM THE BLOCK 80108 83844 80029 ANOTHER NIGHT 20 DE ENERO 83806 82813 MI JEFE ALL THE THINGS SHE SAID ES UNA LATA EL TRABAJAR 83808 HIMNO DE ESPAÑA VIVA LA NOCHE MACGYVER 80336 82436 DÍGALE CAN'T GET NO SATISFACTION 80012 SK8ER BOI ONE MORE TIME SANDSTORM 80554 80197 **SUR UN AIR LATINO** 83869 MR. VAIN IN THE ARMY NOW 83867 83866 **BAJO DEL MAR** BAILAME AS TIMES GOES BY

lifenices

PAPI CHULO LOCA

FIESTA PAGANA

BYE BYE BRING ME TO LIFE

83604

82652

83584

envía TONOS50 un espacio y el código de tu tono al 7494

METALLICA HIMNO OFICIAL FILM FAITHLESS EMINEM BOMFUNK MCS PANJABI MC 50 CENT SEX BOMB HIMNO OFICIAL SASH SAFRI DUO FILM JUANES BON JOVI D. BISBAL Y E. GADEL JOHN WILLIAMS BEYONCE & JAY Z METALLICA DJ TIESTO SCOOTER THE POLICE TANGA GIRLS ALEX UBAGO & AMAIA MANA KATE RYAN EMINEM HIMNO OFICIAL HOMBRES G LA OREJA DE VAN GOGH DEPECHE MODE **DIEGO TORRES** METALLICA RICKY MARTIN NATALIA UPA DANCE IN-GRID NAVAJITA PLATEÁ FILM DJ BOBO ANUNCIO ONCE DAVID BISBAL A-HA ANTONIO OROZCO DJ SAMMY FEAT, YARON PANJABI MC THEME SEAL JENIFER LOPEZ SPS LA OREJA DE VAN GOGH MOJINOS ESCOZÍOS TATU LUIS AGUILE AINOHA DAVID BISBAL **ROLLING STONES** DAFT PUNK DARUDE CULTURE BEAT STATUS QUO LA SIRENITA **GIPSY KINGS** CASABLANCA SAFRI DUO MARIA DOLORES PRADERA **ELTON JOH** 

o liama al 806 52 62 91

EL CHOMBO

MALENA GRACIA MAGO DE OZ

EL CANTO DEL LOCO

DAVID CIVERA

THEME BOB MARLEY

**FALLIN HIGH** 

FAINT

NO TE MIRES EN EL RIO

ARE YOU READY FOR LOVE

83864

83863

83861

806 52 61 57

UN TRAVESTI LIAMARÁ A TJ AMIGO PARA PROPONERLE JUEGOS ERÓTICOS UNA EMBARAZADA LLAMARA A TJ AMIGO PARA ANUNCIARLE QUE ES EL PADRE TU AMIGO ESCUCHARÁ UN ORGASMO MUY EXPLOSTVO UN CHULO LIAMARÁ A TJ AMIGO PARA PEDIRLE EL PAGO POR SU CHICA. UN VIDEO-CLUB LLAMARÁ A TJ AMIGO POLITODOLE UNAS PELÍCULAS... UNA CHICA LLAMARA A TJ AMIGO POLITODOLE UNAS PELÍCULAS... UNA GENCIA MATRIMONIAL LE ANUNCIARA QUE TIENEN A SU CHICA IDEAL. UNA PERÍA DE GENTE LE CANTARÁ A TJ AMIGO EL CUMPLEANOS FELIZ. AVISARAN A TJ AMIGO PARA FORNAR PARTE DE UN JURADO POPULAR. UN BANCO RECLAMARA A TU AMIGO UNAS DEUDAS PENDIENTES.





Viaja a un mundo donde el fuego, la tierra y el viento son usados como armas mortales.

Donde las espadas y los hechizos reinan.

Y donde un grupo de héroes lucha contra las fuerzas del mal para salvar al mundo de un oscuro destino.

# **GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA**

Sólo para Game Boy Advance y Game Boy Advance SP



GAME BOY ADVANCE SP

www.nintendo.es